

A REVISTA OFICIAL DO N64, SNES E GAME BOY





Nintendo World

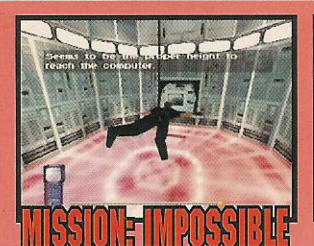
O JOGO DE AÇÃO DO ANO!

PREVIEW
STAR WARS
ROGUE SQUADRON

GANHE!
UM KIT COM TV, N64 E MUITO MAIS

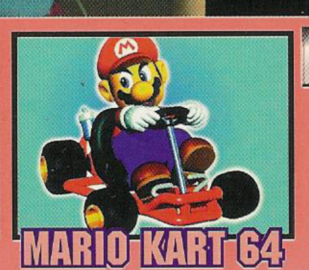
TUROK® 2 SEEDS OF EVIL™

SUPER METROID
E 10 PÁGINAS DE DICAS!


MISSION: IMPOSSIBLE

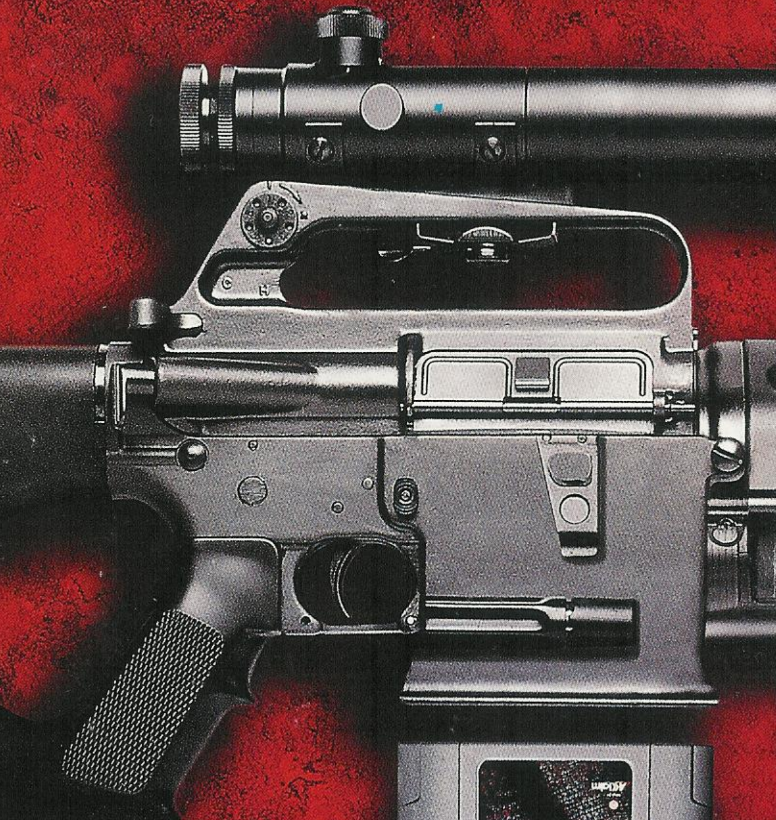

CHRONO TRIGGER


ISS' 98


MARIO KART 64

Nº 3
NOVEMBRO 98 R$ 4,90





Chegou Turok 2.







TUROK 2
SEEDS OF EVIL

Visite nosso site:
www.nintendo.com.br

EDITORIAL

Antes de mais nada, queremos pedir desculpas.
A segunda edição da Nintendo World saiu muito atrasada com relação à primeira. Recebemos diversos telefonemas e cartas sobre isso. A maioria esmagadora, preocupada com a saúde da revista. Com relação a isso, pode ficar tranquilo. A revista estreou muito bem, acima das nossas expectativas.
Não, foi um problema interno mesmo. Atrasamos na produção da revista. Falta de experiência em realizar um trabalho tão complexo com uma revista nova. A correria na reta final da revista levou também a alguns erros cretinos. O principal foi uma linha cortada no final da matéria sobre Pokémon. Não continha nenhuma informação importante, mas mesmo assim ficou feio.
Para uma revista que ambiciona ser a melhor do mercado e fazer jus ao selo de qualidade Nintendo, ainda temos um caminho longo pela frente. Tudo que posso fazer é pedir humildes desculpas e dizer que estamos nos esforçando em dobro para garantir que a revista saia sempre com o alto nível que você espera, e sempre na primeira quinzena do mês. Para isso preciso que você se manifeste sobre a Nintendo World. Muitas das críticas e sugestões sobre a revista já começam a causar uma evolução na revista. Nós dissemos no primeiro número que NW era uma revista interativa e agora vamos provar.


Na arte, os caras aprontaram um combate mortal para entregar esta edição em tempo recorde

Graças às suas sugestões, agora a seção Reviews conta com o Banco de Dados, contendo informações técnicas importantes sobre os games. Estamos debulhando mais aprofundadamente alguns jogos especialmente populares e complexos. Os Previews cresceram, dando mais informações sobre os jogos que estão para chegar. E estamos ampliando também o espaço para Super NES - tudo isso por sugestão (e pressão!) dos leitores. Um leitor sugeriu que a gente passe a dar notas para os games. A gente acha meio duvidoso esse negócio. A relação entre o jogador e o jogo é uma coisa muito pessoal. Um cara que gosta de RPG pode acabar dando uma nota baixa para um game de futebol e coisas desse tipo. A não ser que todo mundo desse nota para todos os games, o que é simplesmente impossível. Não dá tempo de todo mundo jogar todos os lançamentos para dar uma nota responsável. Vamos ter que estudar melhor o assunto.

Na redação, Marcelo, Rogério e Pablo - da esquerda para a direita - tiveram que se desdobrar para detonar os principais lançamentos Nintendo do mês

A sugestão mais divertida que eu recebi foi "só falar dos games bons e nem gastar espaço com os ruins". Bom, pelo menos temos que avisar os games que estão saindo, fortes ou fracos. Felizmente a maior parte dos games pra Nintendo são de boa qualidade. Mas pode ficar tranquilo que não vamos desperdiçar papel precioso com games que a gente achou fracotes (como Deadly Arts, por exemplo...).
Agora, a melhor de todas com certeza foi "baixem o preço dos jogos!". Estamos com você, amado leitor! Aqui todo mundo é jogador também. Só que não somos os donos da Nintendo nem o Ministério da Fazenda, e não temos o menor poder sobre isso.
Vamos combinar assim: a Nintendo World se compromete a descobrir exatamente porque os games para N64 continuam tão caros no Brasil. Na próxima edição, prometo que teremos algumas respostas. Ou não me chamo...

ANDRÉ FORASTIERI



WORLD

EDITOR
André Forastieri

COORDENADORA DO PROJETO
Regina Macedo

EDITOR ASSISTENTE
Marcelo Del Greco

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Eurico Kenji Sakamoto
Erica Guimarães Mizutani
Primo Alex Gerbelli
Daniela Carrara (Estagiária)

CORRESPONDENTES
André Barcinski (N. York)
Cláudio Castilho (Los Angeles)

COLABORADORES
Cassiano Barbosa
Patrícia Guerra
Patrícia Garcia (fotos)
Anderson Christian (fotos)
Zeca Resendes (fotos)

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949
3872-0416
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO
Fone: (011) 3641-3211
(011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS:
Fone: (011) 831-6500

POWERLINE (DICAS):
(011) 814.8505



CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-001 São Paulo / SP
Fone/Fax: (011) 574-6234

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA: Cristiane Monti

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

1° DESAFIO Nintendo® WORLD

PARTICIPE E CONCORRA A UM KIT ARCADE COM TV, NINTENDO 64, DEZ CARTUCHOS E UM MONTE DE ACESSÓRIOS PARA VOCÊ MONTAR UM ARCADE NA SUA CASA!

É o sonho de todo mundo que é fera em videogames: ter seu próprio arcade. Agora, o melhor jogador de Super Mario 64 vai realizar este sonho. Quem provar que é o melhor vai levar para casa um Kit Arcade com TV, N64 e mais uma batelada de games, acessórios e prêmios exclusivos. É o 1° DESAFIO NINTENDO WORLD, que vai escolher o jogador mais rápido, habilidoso e criativo do Brasil. Para o primeiro desafio, escolhemos um game tradicional que todo jogador de N64 conhece bem, para dar chance para todos. Para participar é bem fácil. Para ganhar é bem difícil!

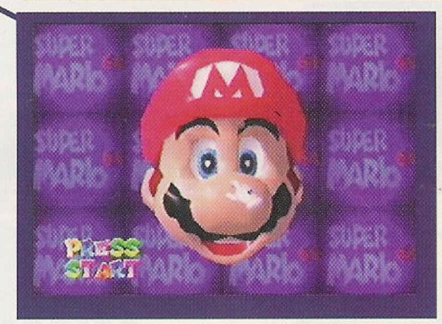
PARA GANHAR

Você terá que nos enviar três fotografias tiradas do Super Mario 64:

1. *Mario junto com o Yoshi, em cima do castelo.*
2. *A menor marca de tempo possível no escorregador da Princesa.*
3. *A careta mais maluca e engraçada do Mario na tela de abertura.*

Leva para casa o prêmio o jogador que cumprir o primeiro quesito, atingir a menor marca no escorregador e fizer a careta mais criativa do Mario na tela de abertura. Em caso de empate nos primeiros dois quesitos, o desempate será feito pela redação da revista Nintendo World, que escolherá a melhor careta do Mario.





COMO TIRAR UMA BOA FOTO

- *Diminua as luzes do ambiente*
- *Coloque a câmera em uma superfície plana*
- *Não use flash*
- *Regule o contraste e o brilho de sua TV*
- *Enquadre somente a tela de sua TV na foto*
- *Escreva seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto*

O KIT ARCADE

O vencedor ganhará:

- *Um televisor Gradiente*
- *Um Nintendo 64*
- *Um Rumble Pak*
- *10 cartuchos diferentes para N64 da Nintendo by Gradiente*
- *Um Game Boy Colors*
- *Um kit de acessórios da Interact incluindo Mako Pad, Shark Pad Pro 64 e Super Pad 64*
- *Um relógio Nintendo*
- *Um boné exclusivo da Nintendo World*
- *Um ano de Nintendo World (doze edições)*

ATENÇÃO!

- É imprescindível o envio das três fotos para participar.
- A escolha da redação é definitiva.
- Não adianta mandar um monte de cartas com as mesmas fotos, porque não é sorteio.
- Só valerão as cartas postadas até o dia 20 de novembro de 1998. A escolha do vencedor será feita no dia 5 de dezembro de 1998. O vencedor será avisado por telefone e telegrama. O nome do vencedor será publicado na edição de janeiro da revista Nintendo World.
- Caso o morador more na Grande São Paulo, deverá retirar o prêmio na sede da Conrad Editora. Caso contrário, o prêmio será entregue por correio na residência do ganhador.

DICAS
CARETA DO MARIO

Para fazer as caretas no Mario, pressione o botão A na tela "Press Start", segure o botão R e use a mãozinha para fazer as alterações que quiser.



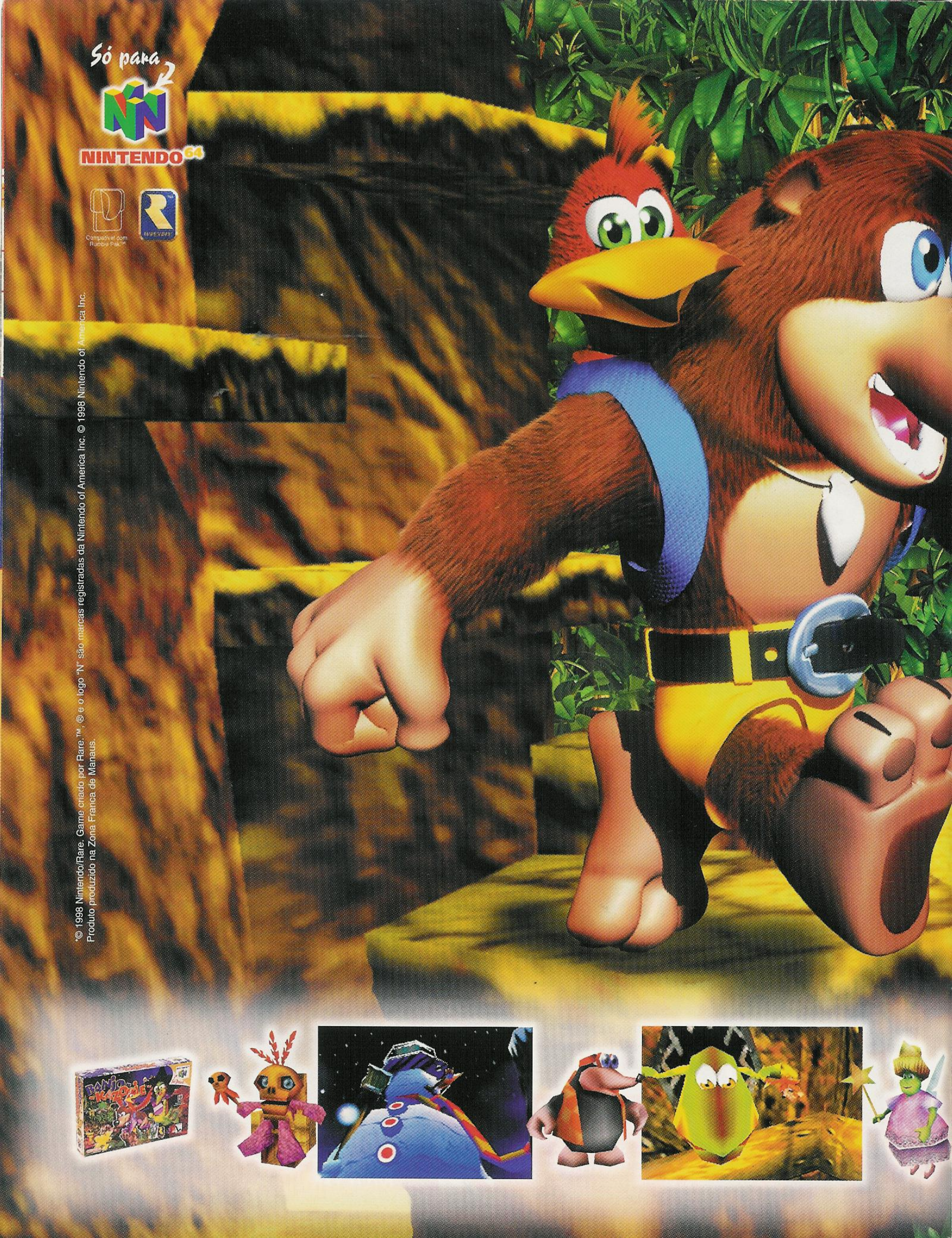
MANDE BRASA JÁ

Você sempre diz que sabe tudo de N64? Então agora vai provar para o Brasil inteiro - e ainda deixar o resto do país morrendo com inveja do seu Kit Arcade! Nosso endereço está na página 4!



DONKEY KONG COUNTRY
MEU NINTENDO
VIGILANTE 8
CHRONO TRIGGER
TUROK 2 SEEDS OF EVIL
MISSION: IMPOSSIBLE
STAR WARS

ÍNDICE


Só para
NINTENDO64
Compatível com Rumble Pak™
*© 1998 Nintendo/Rare. Game criado por Rare.™, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc.
Produto produzido na Zona Franca de Manaus.


UM URSO, UM PÁSSARO
E UM DESTINO:
A SELVA
DO SEU QUARTO.
BANJO-KAZOOIE
48
• 9 Mundos gigantescos para serem explorados
• Grande elenco de personagens
• 20 incríveis movimentos
www.nintendo.com.br
Nintendo
by gradiente
F/NAZCA S&S

NINTENDO NA TV

O gorila mais popular dos games invadiu os lares dos americanos com um dos melhores desenhos de todos os tempos

A macacada mais popular da história dos games invadiu os lares dos americanos com um dos melhores desenhos produzidos por computador de todos os tempos.

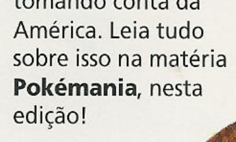
Desta vez a gente saiu na frente. Muitos jogadores brasileiros já viram **Donkey Kong Country**, porque está passando por aqui na TV paga HBO. Quem não viu não sabe o que está perdendo.

Inteiramente renderizado por computador, **DKC** imita os movimentos fluidos de uma animação tradicional, mas tem a textura caprichada dos games de ultimíssima geração. Sombras, peles, fumaça, tudo que dá trabalho em animação 3D tem uma qualidade muito superior a qualquer desenho de TV feito por computador até agora.

Tanta tecnologia foi usada só para conseguir transpor todo o clima do jogo original de Donkey lançado para o Super NES. Se bobear até os criadores do aclamado **ReBoot** devem ter ficado espantados com a qualidade da animação.

No desenho, todos os personagens da trilogia **Donkey Kong** do console de 16 bits da Nintendo estão presentes. Desde o lendário primeiro Kong, do game & watch, até os mais novos personagens criados para os jogos mais recentes do gorila pra "frentex".

As aventuras todas se passam, claro, no país de Donkey Kong, o popular reinado de Kongobongo. DK é o macacão boa-praça, herdeiro do reino, que com seu amigão Diddy enfrenta as maquinações maléficas do crocodilo King K Rool e seus asseclas Bluster e Lester.



Nas horas vagas, Donkey curte a vida com a namorada Candy, o amigo surfista Funky Kong e o velho sábio Cranky Kong.

O que dá o charme especial ao desenho é que as histórias são bem boladas. Na linha de desenhos como **Animaniacs** ou **Pinky e Cérebro**, as tramas são interessantes tanto para crianças quanto para marmanjos. São cheias de piadinhas sobre outros personagens como James Bond, o Exterminador do Futuro, Pernalonga e Papa-Léguas.

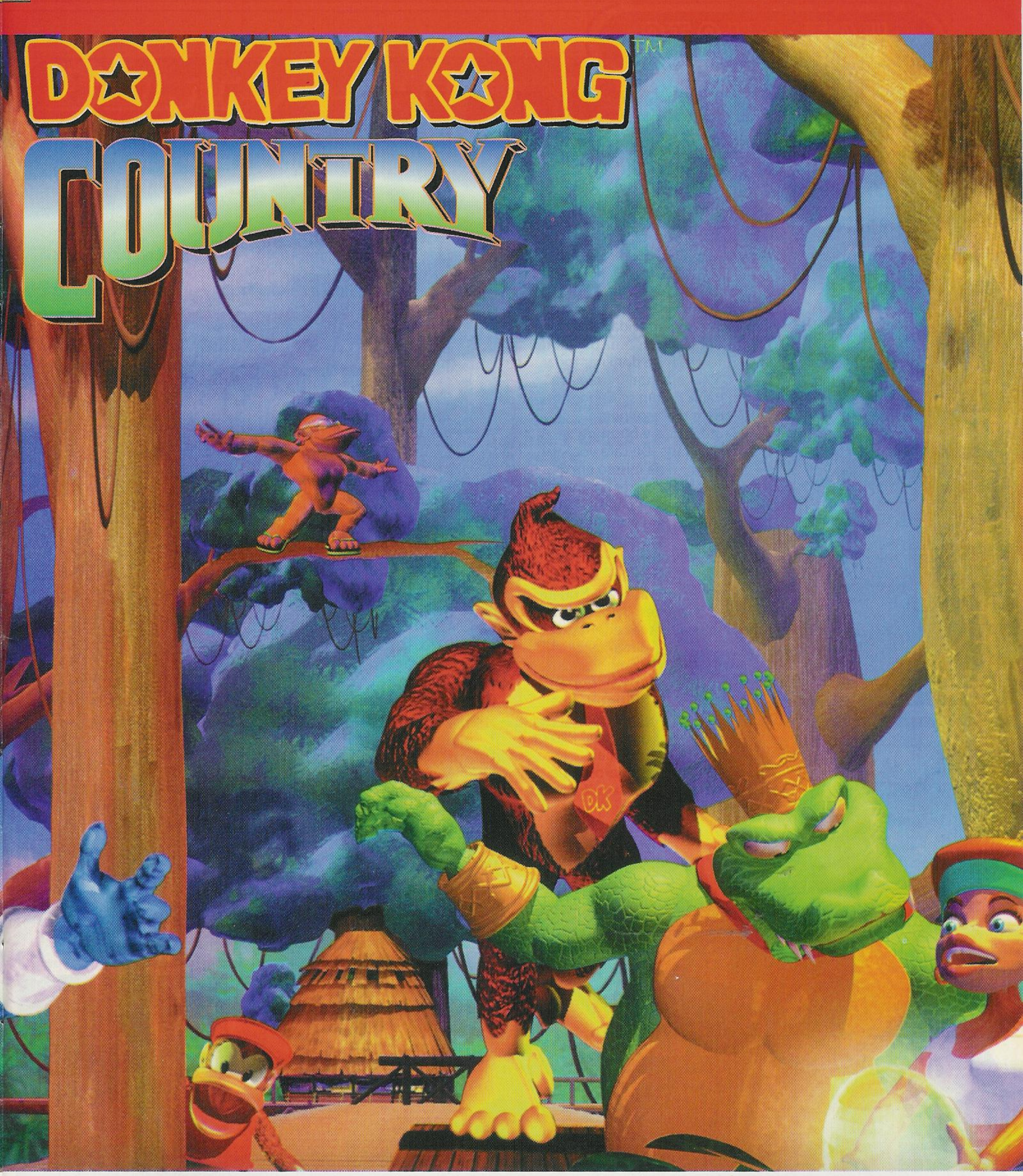
Criado pela empresa francesa Medialab, o desenho estreou em 1997 na Europa. Ao ser exibido no Canadá virou um grande sucesso quase que instantaneo.

Agora em outubro, a animação estreou nos Estados Unidos no Fox Family Channel.

Vamos torcer para **Donkey Kong Country** chegar logo à TV aberta por aqui. Assim a gente já vai se preparando para a chegada de toda a macacada ao N64 - que deve ser só no Natal de 99.

Outro personagem estourando na TV americana é o **Pokémon**. Mas aí nem é só um desenho, é uma verdadeira febre tomando conta da América. Leia tudo sobre isso na matéria **Pokémania**, nesta edição!

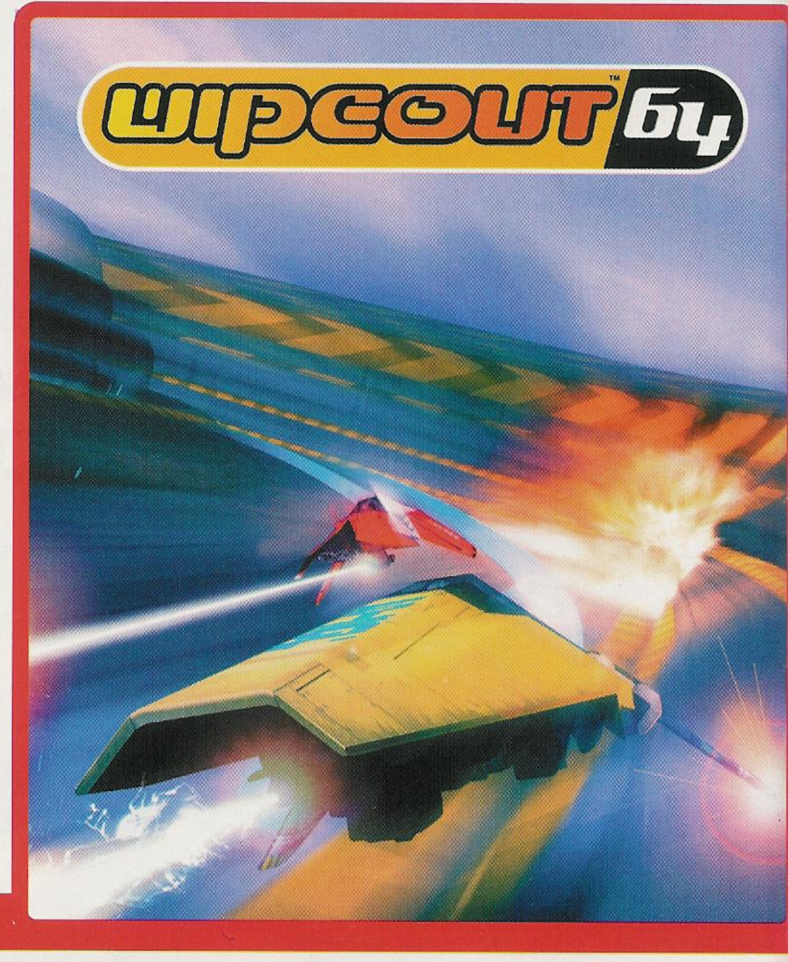




DK e seu amigo Diddy Kong ficam de olho no King K Rool enquanto o vilão se enche de graça para cima de Candy Kong. Confira a qualidade das imagens do desenho Donkey Kong Country. A imagem acima é da animação, acredite se quiser. Na página ao lado, toda a gangue do desenho: Funky, Diddy, Candy, DK e Cranky Kong.

O GAME MAIS FURIOSO DO ANO

Já chega acelerando o esperadíssimo jogo de corrida futurístico **Wipeout 64**. Acabamos de pegar o jogo e já dá para garantir que a Psygnosis realmente criou uma obra-prima. São seis pistas totalmente novas, gráficos de queimar a retina, tela dividida em quatro para o modo multiplayer, trilha tecno e um arsenal da pesada. O pega, como você sabe, acontece num espaço sem gravidade. Você começa optando por uma de quatro naves diferentes (se dominar todas ganha mais uma, chamada Piranha), com seis tipos de armas e (claro) piloto automático e boost de velocidade. De cara você vai encarar uma missão em que vai ter que correr mais do que outros 14 pilotos. Mas isso é só para ir esquentando. Na sequência vem o Time Trial, uma corrida contra o relógio. Outro tipo de corrida é a Weapon, em que sobrevive quem eliminar os oponentes. Cada tipo de Desafio tem seis missões diferentes. Enfim: é tranquilamente o melhor **Wipeout** que você podia imaginar. Parece até mais poderoso que **F-Zero X**. Fique ligado nas próximas edições de **Nintendo World** para saber tudo sobre este game arrasador.



VR Pool 64

ENCAÇAPANDO EM 3D

Tem jogo de salão pintando para o Nintendo 64: o snooker (ou bilhar, ou ainda sinuca) será muito bem representado por **VR Pool 64**, previsto para o final do mês nos EUA.
Produzido pela Celeris, **VR Pool 64** traz 9 estilos de jogo diferentes, além de um modo Trick Shot, que poderá ser salvo no Cartucho de Memória. O controle é bem intuitivo e realmente cria a sensação de deslizar o taco entre os dedos. Se você sempre quis ter sua própria mesa de sinuca em casa, mas nunca teve espaço ou grana suficiente para comprar uma, esta é a alternativa perfeita. Chame os amigos e bola na caçapa!



Bust-A-Move 3

a febre continua

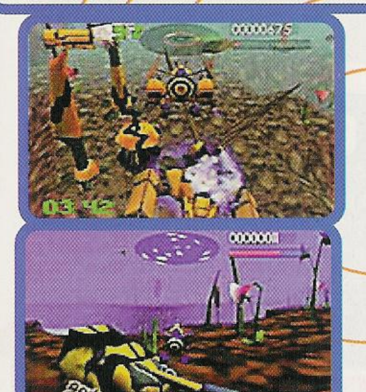


Se você achou **Bust-a-Move 2 Arcade Edition** viciante, prepare-se. O game simples, com gráficos modestos, mas superdivertido, vai ganhar uma nova versão para conquistar ainda mais gamemaníacos. **Bust-a-Move 3** é a garantia de que a febre vai continuar. Para ter certeza do sucesso, a Acclaim, criadora do game, colocou mais tempero na receita da série que já se tornou clássica. A competitividade aumentou, assim como o número de jogadores. Se com dois jogadores não dava vontade de parar, imagine agora, com quatro jogando simultâneamente. Serão horas e mais horas de muita diversão. **Bust-a-Move 3** vai esquentar seu N64!

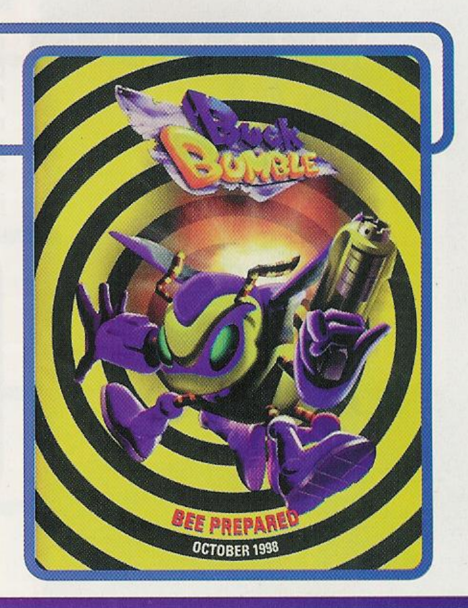


ABELHA MORTÍFERA

BUCK BUMBLE PASSA FOGO EM INSETOS ALIENS



Que tal um jogo que tem aventura, batalhas aéreas, exploração de lugares secretos e muito humor? Assim é Buck Bumble, o novo jogo da Ubi Soft.
Buck é uma abelha que usa armas de ficção-científica tipo canhões de fusão e mísseis teleguiados para enfrentar hordas de insetos alienígenas. As missões envolvem caçar inimigos, "limpar" áreas, descobrir esconderijos secretos e, claro, resolver enigmas. Entre os níveis estão uma floresta, uma casa, túneis subterrâneos e um jardim. E para manter a energia em dia, Buck tem que comer néctar o tempo inteiro. O game está pintando este mês nos Estados Unidos.



NIGHTMARE CREATURES

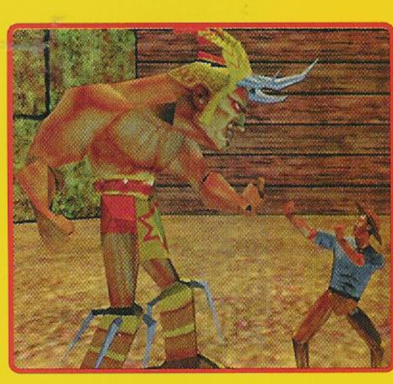
Sangue na tela

E a carnificina continua no N64! Se você é fã de filmes de terror com bastante sangue, cabeças cortadas e coisas do tipo, então não pode deixar de conferir **Nightmare Creatures**, lançamento da Activision previsto para dezembro. Quando foi lançado para o PlayStation, o game surpreendeu pela violência e o excesso de sangue. Para nossa sorte, a versão para o N64 estará ainda pior (em matéria de violência, claro!), mas com muitas melhorias na jogabilidade e nos gráficos. A história se passa na velha Londres, em 1834. Uma sociedade secreta espalhou um vírus pela cidade que transforma homens em monstros carnívoros e sedentos por sangue e tripas. Argh! Se você tem o estômago fraco, é melhor passar longe deste aqui.



ENCRENCA NO MÉXICO

O ano que vem promete ser histórico na história da Nintendo, com o N64 ganhando grande quantidade de jogos de muitos gêneros diferentes. Um que leva jeito é **Montezuma's Revenge**, desenvolvido por um novo estúdio chamado Utopia Techonologies.
Você viverá um caçador de antiguidades procurando tesouros deixados pelo rei dos astecas, Montezuma. A ação em primeira pessoa e os cenários são todos em 3D, mas não tem nada a ver com **Doom**. Nem tem tiro na parada. O jogo é de aventura, com charadas, obstáculos e inimigos te caçando.





CALENDÁRIO NINTENDO 98

N64

OUTUBRO
- BUCK BUMBLE
- EXTREME-G 2
- F-ZERO X
- GLOVER
- KNIFE EDGE: NOSE GUNNER
- NBA JAM '99
- S.C.A.R.S.
- SPACE STATION: SILICON VALLEY
- TOP GEAR OVERDRIVE
- WCW/NWO REVENGE

NOVEMBRO
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- FIFA 99
- FOX SPORTS COLLEGE HOOPS '99
- MILO'S ASTRO LANES
- NBA LIVE '99
- NFL QUARTERBACK CLUB '99
- STAR SOLDIER: VANISHING EARTH
- SURVIVOR: DAY 1
- TONIC TROUBLE
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- TWISTED EDGE SNOWBOARDING
- VR POOL
- WIPEOUT 64

PRIMAVERA 98
- AIRBOARDIN' USA
- BATTLETANX
- BUST-A-MOVE 3
- RAYMAN 2
- SHADOWMAN
- SUPERMAN
- STARSHOT

DEZEMBRO
- WIN BACK
- WCW NITRO

JANEIRO 99
- CASTLEVANIA
- FIGHTING FORCE 64

FEVEREIRO 99
- CALIFORNIA SPEED
- MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2
- SOUTH PARK

GAME BOY

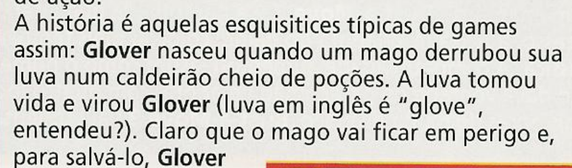
4° TRIMESTRE
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98
- BOMBERMAN POCKET
- SMALL SOLDIERS
- A BUG'S LIFE
- CARROT CRAZY
- GEX: ENTER THE GECKO
- MEN IN BLACK: THE SERIES
- PITFALL: BEYOND THE JUNGLE
- THE THE RUGRATS MOVIE MOVIE
- TOP GEAR POCKET
- "TWOUBLE"
- YODA STORIES
- CAESARS
- BUGS BUNNY: CRAZY CASTLE III
- FLYING DRAGON SD
- SHADOWGATE CLASSIC

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

HASBRO ESTRÉIA NO N64

Mega Empresa lança Glover

A **Hasbro Interactive**, divisão de uma das mais importantes empresas de brinquedos do mundo, estréia no universo do **Nintendo 64** com um jogo que deve surpreender. É **Glover**, um ser muito esquisito que estrela um jogo de ação.



A história é aquelas esquisitices típicas de games assim: **Glover** nasceu quando um mago derrubou sua luva num caldeirão cheio de poções. A luva tomou vida e virou **Glover** (luva em inglês é "glove", entendeu?). Claro que o mago vai ficar em perigo e, para salvá-lo, **Glover** vai ter que recuperar um monte de jóias mágicas que então viram bolas de plástico, dessas de praia. Quem inventa essas histórias cretinas?



Mas não importa. O lance legal é que **Glover** tem muitas maneiras diferentes de carregar, empurrar, jogar, driblar e manusear as bolas através de estágios superdifíceis, cheios de inimigos e itens. É um tipo de jogo diferente e promete chamar atenção.

PESCANDO COM O GAME BOY

Se você acha que já tinham inventado de tudo, olha só a última dos japoneses: a softhouse Bandai, com a colaboração da Honda, criou um sonar para detectar peixes que funciona adaptado ao Game Boy. Custando por volta de 100 dólares, o "procura-peixes" é bem mais barato que qualquer aparelho do gênero, e pode apontar a pesca a até 20 metros de profundidade. O resultado da procura apareceria na tela do Game Boy e só restaria ao pescador jogar o anzol na água. Alguém aí imagina qual será a próxima idéia?



FROGGER

PINTA NO SUPER NES

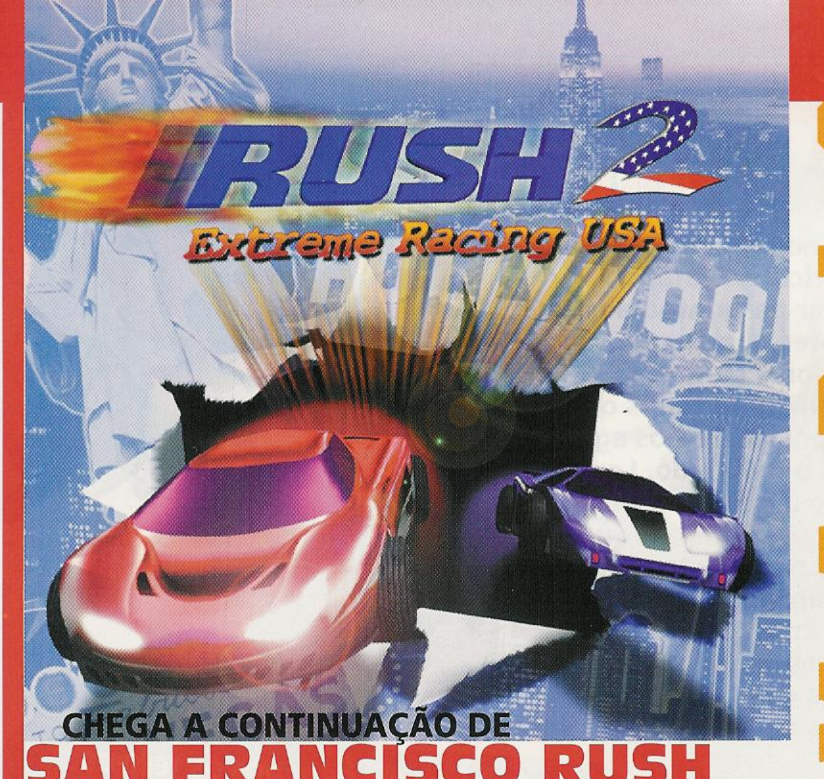
Se você é do tempo do Atari, com certeza se lembra do **Frogger**, game em que você ajudava um pobre sapo a atravessar movimentadas avenidas e um rio cheio de crocodilos. Para alegria dos saudosistas, Frogger está saindo para o Super NES! Nosso clássico console traz o sapo com estilo idêntico à versão original, mas gráficos bem melhorados. Aprovadíssimo! Partindo desta idéia, as softhouses poderiam se inspirar e lançar outros clássicos, como **River Raid**, **Hero**, **Enduro** e **Keystone Kapers**. Não seria uma boa idéia?

CESTA!

FOX SPORTS BATE FORTE

Você que é fã de jogos de basquete, fique de olho em **College Hoops' 99**, o novo game da Fox Sports. São 120 times do basquete universitário americano se digladiando, com base nos times de verdade desta temporada. A Fox Sports optou por um visual mais simples, sem a sofisticação de games recentes de basquete, mas em compensação os controles são bem mais fáceis e o número de jogadas possíveis aumentou bastante. Confira!





CHEGA A CONTINUAÇÃO DE
SAN FRANCISCO RUSH

O grande sucesso da Midway ganha agora sua sequência. As corridas agora são em oito cidades, incluindo Nova York, Hollywood e Las Vegas (e mais doze pistas secretas).
Mas as novidades não páram aí. Você pode escolher dez carros diferentes para enfrentar as quebradas e atalhos americanas. Tem segredos diversos espalhados pelas pistas. E **Rush 2: Extreme Racing USA** permite para queimar o asfalto em marcha-a-ré!

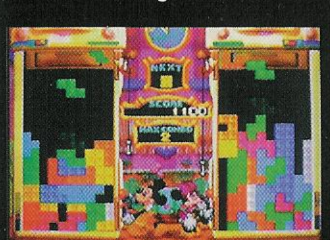
hardware

SUPER NES GANHA NOVO FORMATO

O mais popular console de todos os tempos não morre jamais. Não bastasse a fidelidade de 50 milhões de fãs ao imortal 16 bits, agora a Nintendo by Gradiente dá mais uma razão para todo esse amor.
É o novo formato do console, 30% menor que o original, mas com a mesma capacidade que fez sua fama, claro. O nome oficial é Super Nintendo Novo Design e já é item de colecionador. E dando um cala-boca em quem reclama da pequena quantidade de games que ela lança no Brasil, a Gradiente completou em outubro 50 games para N64. Agora só falta ficar mais baratinho...

o tetris do MICKEY

A Capcom finalmente saiu da toca e anunciou seu primeiro game para o N64: é **Magical Tetris Challenge**, jogo de puzzle (quebra-cabeças) que traz o camundongo mais famoso do mundo no papel principal, Mickey Mouse.



Previsto para o final do ano, o game segue a linha do clássico game russo **Tetris**, mas com a adição de uma história, animações estilo Disney e vários personagens, como o Pateta, a Minnie e o João Bafo-de-Onça. Tudo bem, a iniciativa da Capcom é bem interessante, já que a quantidade de puzzles para o N64 ainda é pequena. Mas só uma perguntinha: cadê o **Street Fighter** e o **Mega Man**?

QUESTIOMARIO

Amigos leitores, estamos um tanto quanto decepcionados com vocês. Até parece que ninguém está afins de ganhar, nada mais nada menos, que um Nintendo 64 totalmente na faixa.
Esperávamos muito mais cartas chegando a nossa redação. Parece que a moçada está na maior preguiça ou está todo mundo tendo que estudar muito para passar de ano (né, mané!?).
Já que é assim, decidimos extender as perguntas do último Questiomario sobre o Banjo-Kazooie para este mês.
Agora não tem mais desculpas! Tratem de mandar bala no jogo e enviem as respostas para o endereço da Nintendo World, que você encontra logo abaixo. E por favor, também não esqueçam de escrever fora do envelope Questiomario, senão o Pablo chora (e muito). Essa promoção vale até o dia 30 de novembro. O resultado sai na edição de janeiro.

REVISTA NINTENDO WORLD
QUESTIOMARIO
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP

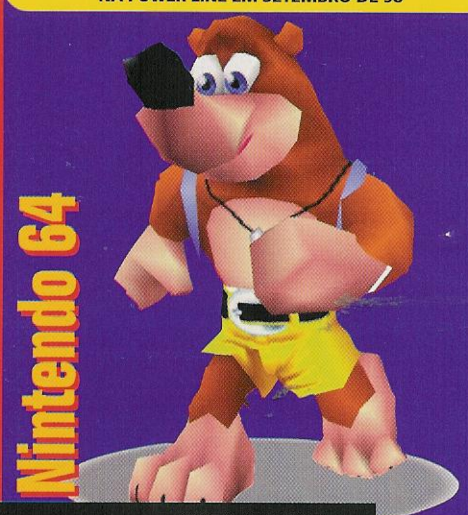
1. Qual o nome do livro de feitiços e quais são os três truques que ele ensina?
2. Quantos caldeirões mágicos existem em todo o jogo?
3. Do que sofre o urso polar na fase Freezeezy Peak e o que fazer para curá-lo?
4. O que os Jinjos fazem para chamar a atencão de Banjo e Kazooie?
5. Qual o nome do mundo que aparece na foto abaixo?



THE BEST

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ NA POWER LINE EM SETEMBRO DE 98

Nintendo 64

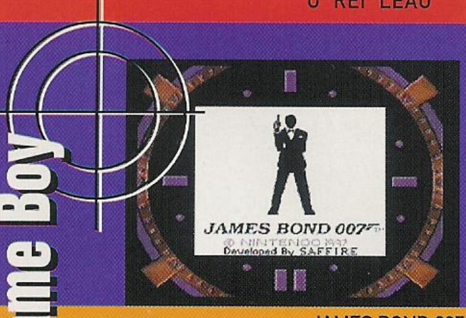


BANJO-KAZOOIE
MISSION: IMPOSSIBLE
SUPER MARIO 64
GOLDENEYE 007
MORTAL KOMBAT TRILOGY
DIDDY KONG RACING
MORTAL KOMBAT 4
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
STAR FOX 64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Super Nintendo

SUPER MARIO WORLD
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
MORTAL KOMBAT 2
BREATH OF FIRE II
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT 3
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
O REI LEÃO

Game Boy



JAMES BOND 007
DONKEY KONG LAND 2
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3
DONKEY KONG LAND
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

OS MELHORES



No ano passado, a revista americana Nintendo Power perguntou aos seus leitores quais eram os melhores games da Nintendo de todos os tempos. Trazemos agora para você o resultado. Lembre-se que como a eleição foi feita no final de 97, muitos games que mereceriam estar nesta lista ainda não haviam sido lançados. Hoje esta lista com certeza seria diferente... O que você acha? Quais os melhores games de todos os tempos para você?

OS DEZ MELHORES DE TODOS OS TEMPOS

1. Super Mario 64 - N64
2. The Legend of Zelda: A Link To The Past - SNES
3. Tetris - DMG
4. Mario Kart 64 - N64
5. Super Mario Bros. 3 - NES
6. Super Metroid - SNES
7. GoldenEye 007 - N64
8. Final Fantasy III - SNES
9. Final Fantasy II - SNES
10. Street Fighter II Turbo - SNES

N64

1. Super Mario 64
2. Mario Kart 64
3. GoldenEye 007
4. Star Fox 64
5. Wave Race 64
6. Turok: Dinosaur Hunter
7. International Superstar Soccer 64
8. Pilotwings 64
9. Star Wars: Shadows of the Empire
10. Tetrisphere

NES

1. Super Mario Bros. 3
2. The Legend of Zelda
3. Super Mario Bros.
4. Mega Man
5. Castlevania
6. Tecmo Bowl
7. Mike Tyson's Punch Out
8. Metroid
9. Zelda II: The Adventure Of Link
10. Final Fantasy

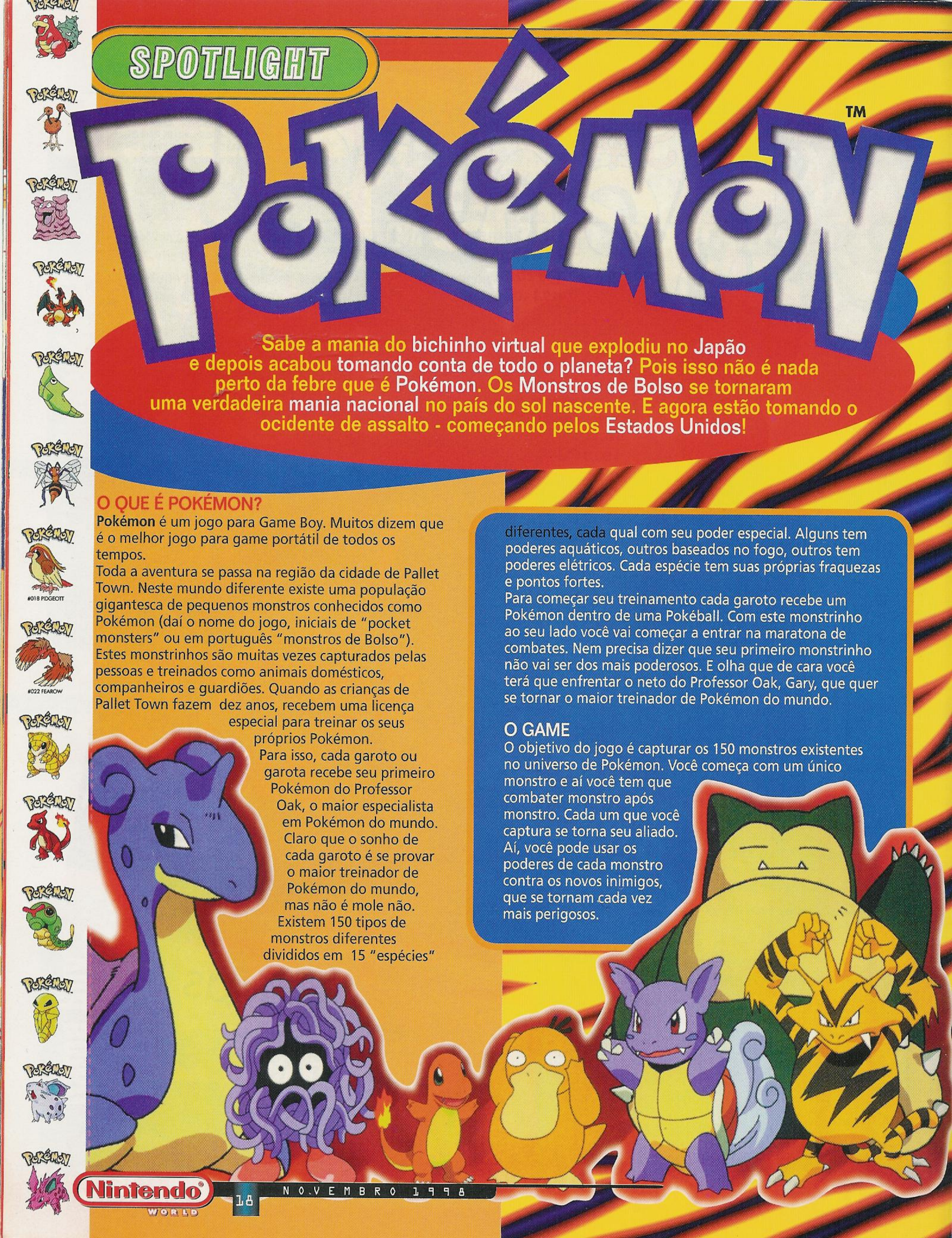
Game Boy

1. Tetris
2. The Legend of Zelda: Link's Awakening
3. Metroid II: The Return of Samus
4. Dr. Mario
5. Golf
6. Final Fantasy Adventure
7. Final Fantasy Legend
8. Super Mario Land 3: Wario Land
9. Faceball 2000
10. Gargoyle's Quest

SNES

1. The Legend of Zelda: A Link To The Past
2. Super Metroid
3. Final Fantasy III
4. Final Fantasy II
5. Street Fighter 2 Turbo
6. Super Mario World
7. Tetris Attack
8. Yoshi's Island: Super Mario World 2
9. Chrono Trigger
10. Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars


GRÁTIS
Pôster Sandy e Junior/Renata Del Bianco e Paulo Nigro
Super Menina!
a revista da garota esperta
CONRAD
Sandy e Junior e VOCÊ
Spice Girls ! O novo som
Nº 21 R$ 2,90
Mil novidades no Chiquinews
+ seções
+ brincadeiras
+ páginas
+ informações



SPOTLIGHT

Pokémon™

Sabe a mania do bichinho virtual que explodiu no Japão e depois acabou tomando conta de todo o planeta? Pois isso não é nada perto da febre que é Pokémon. Os Monstros de Bolso se tornaram uma verdadeira mania nacional no país do sol nascente. E agora estão tomando o ocidente de assalto - começando pelos Estados Unidos!

O QUE É POKÉMON?

Pokémon é um jogo para Game Boy. Muitos dizem que é o melhor jogo para game portátil de todos os tempos.

Toda a aventura se passa na região da cidade de Pallet Town. Neste mundo diferente existe uma população gigantesca de pequenos monstros conhecidos como Pokémon (daí o nome do jogo, iniciais de "pocket monsters" ou em português "monstros de Bolso"). Estes monstrinhos são muitas vezes capturados pelas pessoas e treinados como animais domésticos, companheiros e guardiões. Quando as crianças de Pallet Town fazem dez anos, recebem uma licença especial para treinar os seus próprios Pokémon.

Para isso, cada garoto ou garota recebe seu primeiro Pokémon do Professor Oak, o maior especialista em Pokémon do mundo. Claro que o sonho de cada garoto é se provar o maior treinador de Pokémon do mundo, mas não é mole não. Existem 150 tipos de monstros diferentes divididos em 15 "espécies" diferentes, cada qual com seu poder especial. Alguns tem poderes aquáticos, outros baseados no fogo, outros tem poderes elétricos. Cada espécie tem suas próprias fraquezas e pontos fortes.

Para começar seu treinamento cada garoto recebe um Pokémon dentro de uma Pokéball. Com este monstrinho ao seu lado você vai começar a entrar na maratona de combates. Nem precisa dizer que seu primeiro monstrinho não vai ser dos mais poderosos. E olha que de cara você terá que enfrentar o neto do Professor Oak, Gary, que quer se tornar o maior treinador de Pokémon do mundo.

O GAME

O objetivo do jogo é capturar os 150 monstros existentes no universo de Pokémon. Você começa com um único monstro e aí você tem que combater monstro após monstro. Cada um que você captura se torna seu aliado. Aí, você pode usar os poderes de cada monstro contra os novos inimigos, que se tornam cada vez mais perigosos.

#018 PIDGEOTT

#022 FEAROW





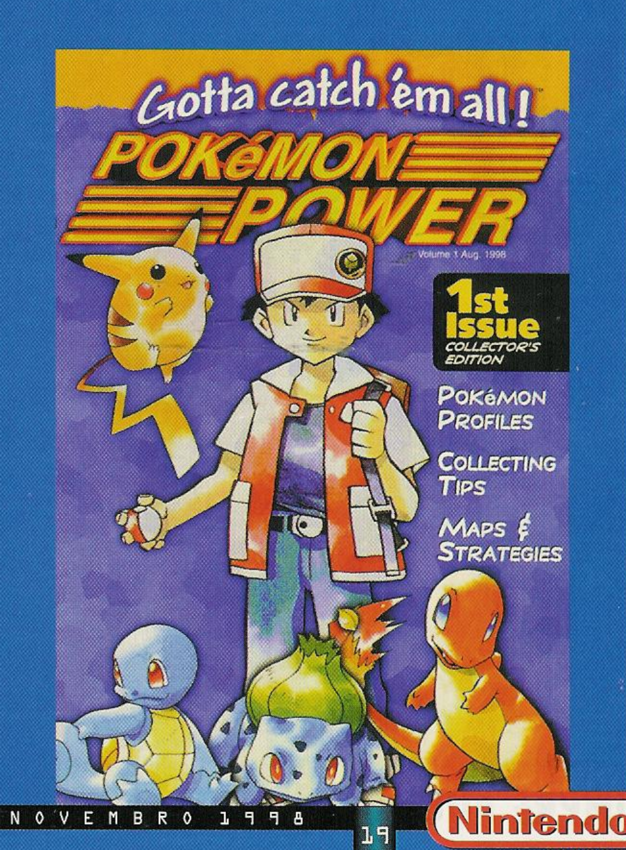
Falando assim parece simples. Mas a Nintendo não é de fazer jogos fáceis, certo? Para complicar bastante a coisa e tornar os desafios muito mais reais, você pode conectar dois Game Boys através do Game Link.
Assim você trava batalhas com seus amigos (ou inimigos?). Quem ganhar a disputa leva o Pokémon de seu oponente. Além disso você também pode trocar monstros com os outros através do Game Link.

O DESENHO

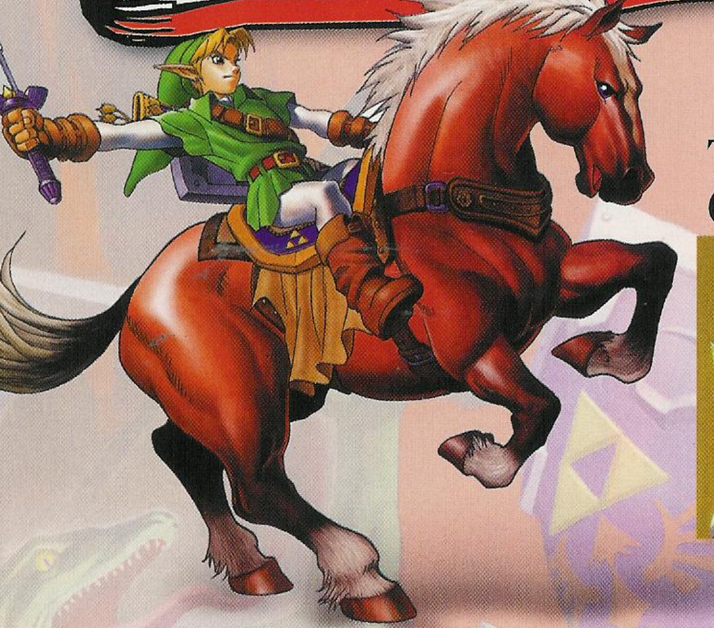
A série animada começa da mesma maneira que o game, quando Ash recebe seu primeiro Pokémon, Pikachu. Também conhecido como "camundongo elétrico", o monstrinho simpático tem poder de soltar raios.
Junto com Pikachu, Ash recebe o equipamento básico do treinamento: o Pokédex, computador portátil que dá todas as informações necessárias para capturar os Pokémon, e as Pokéballs, bolinhas metálicas que servem para capturar cada monstrinho em seu interior.
De cara ele coloca Pikachu para enfrentar uma horda de Spearows, um tipo de Pokémon alado. Pikachu quase que morre! Mas no final sobrevive e a ligação entre Ash e ele fica mais forte que nunca.
Daí em frente Ash enfrentará a rivalidade com Gary, ganhará uma amiga (ou namorada?) chamada Missy, entrará em conflitos cada vez mais perigosos com o vilão Rocket e seus asseclas Jesse e James, que querem dominar todos os Pokémon para seus próprios objetivos misteriosos.
O desenho estreou dia 7 de setembro nos Estados Unidos em 96 das maiores cidades americanas. Se for como no Japão, **Pokémon** tem tudo para virar uma verdadeira febre. Os japoneses paravam tudo para assistir as aventuras de Ash e Pikachu.

A MANIA

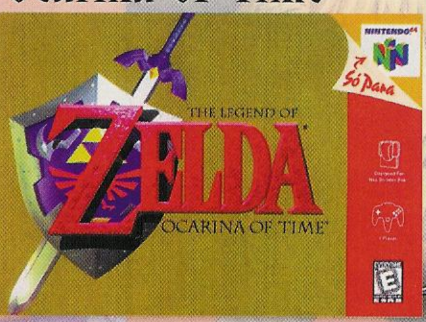
Claro que toda verdadeira febre nunca fica só na telinha. Por isso **Pokémon** chega aos Estados Unidos cercado de tudo que é tipo de produto. Desde camisetas e bonés até bolsas "beanie babies", card games e toda espécie de badulaque. O gibi logo logo vai pintar por lá. E em novembro chegam os vídeos com episódios da série animada e o Pocket Pikachu, bichinho virtual para as meninas também ficarem curtindo o Pokémon mais famoso de todos.
A Nintendo aposta muito no sucesso de **Pokémon** no Ocidente. Tanto que nossa "irmã" americana, a revista Nintendo Power, agora sai com um suplemento chamado **Pokémon Power** só com informações, mapas, estratégias, perfis e quadrinhos.
Aqui no Brasil Pokémon também está chegando com tudo através da Nintendo by Gradiente. Por enquanto é o jogo pintando por aqui. Agora é torcer para a série arrebentar nos Estados Unidos para algum canal de TV comprar os direitos para o Brasil.



THE LEGEND OF ZELDA: OCA
ENTRADA PARA UM MUNDO



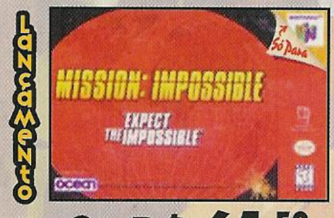
The Legend of Zelda
Ocarina of Time



2x R$ 64,50

MISSION IMPOSSIBLE

Lançamento



2x R$ 64,50

NINTENDO 64
Novo preço



3x R$ 133,00
OU 10x DE R$ 50,95

TUROK 2

Lançamento



2x R$ 49,50

F-ZERO X



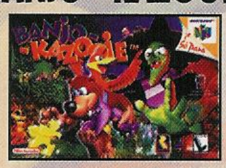
2x R$ 49,50

WF WAR ZONE



2x R$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX



3x R$ 33,00

CRUISN' WORLD



2x R$ 49,50

GOLDENEYE 007



2x R$ 39,50

NASCAR 99



2x R$ 49,50

BANJO - KAZOOIE

2x R$ 49,50

ESPECIAIS DO MÊS

INTL SS SOCCER 64
DIDDY KONG RACING
SUPER MARIO 64

2x R$ 34,50

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso

...RINA OF TIME. SUA PORTA DE ... CHEIO DE MAGIA E AVENTURA!

Entre no incrível mundo de fantasia, magia e ação, o mundo do game mais aguardado de todos os tempos, a ser lançado exclusivamente para Nintendo 64: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Com incríveis 256 megabits de memória, The Legend of Zelda: Ocarina of Time incluirá todos os elementos que fizeram a série Zelda ser amada por gamers no mundo inteiro, de todas as idades: gráficos excelentes, efeitos audio-sonoros imersivos, jogabilidade brilhante e a continuação da saga de Link e Zelda no Mundo de Hyrule, desta vez em ambientes totalmente tridimensionais. O game, que com certeza marcará uma nova era nos video games, apresentará incontáveis horas de jogo, mais de 40 minutos de sequências animadas e traz também surpresas empolgantes, como a inclusão de uma fada guardiã, que defenderá Link sempre que o perigo estiver por perto.

KIRBY SUPER STAR



R$ 49,00

SUPER NINTENDO



3x R$ 83,00
OU 10x DE R$ 31,80

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.

Novo design

DONKEY KONG COUNTRY 2



R$ 49,00

FIFA 98 A CAMINHO DA COPA



R$ 59,00

Lançamento

GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE A CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS.

SOB CONSULTA

POKÉMON VERSÃO VERMELHA



R$ 59,00

POKÉMON VERSÃO AZUL



R$ 59,00

Os monstros vão invadir a tela de seu Game Boy!! Capture, crie, troque, alimente e torne estes monstros virtuais os seus melhores amigos. Pokémon, a mais nova mania disponível só pela Nintendo!

DONKEY KONG LAND



R$: 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br



COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Luke Skywalker, o maior dos guerreiros Jedi, filho de Darth Vader, que se rendeu ao lado negro da Força.

Não existe no planeta alguém que não conheça esta saga. **Guerra Nas Estrelas** é o mais poderoso mito da ficção-científica desde sua estréia há vinte anos.

Agora, você é Luke em **Star Wars: Rogue Squadron**, que leva o universo de Star Wars aonde ele jamais esteve.

A NOVA SAGA

Tudo começa seis meses após a destruição da primeira Estrela da Morte, contada no filme original, **Guerra Nas Estrelas: Uma Nova Esperança**. Luke e seus pilotos, companheiros da Aliança Rebelde, devem combater com energia redobrada as forças do Império em 15 planetas diferentes, num total de 16 missões.

De todos estes planetas, somente um é bem conhecido da trilogia cinematográfica: Tatooine, o planeta desértico onde Luke se criou. Você vai percorrer alguns dos cenários mais emocionantes de **Guerra Nas Estrelas**, como o palácio de Jabba, the Hutt e o poço de Sarlacc, o monstro devorador de **O Retorno de Jedi**.

O restante dos planetas nunca apareceram nos filmes, mas fazem parte da mitologia de **Star Wars**; foram baseados em planetas citados em livros e histórias em quadrinhos de **Guerra Nas Estrelas**. Entre eles está Corellia, terra natal de Han Solo, pela primeira vez mostrado em detalhes.

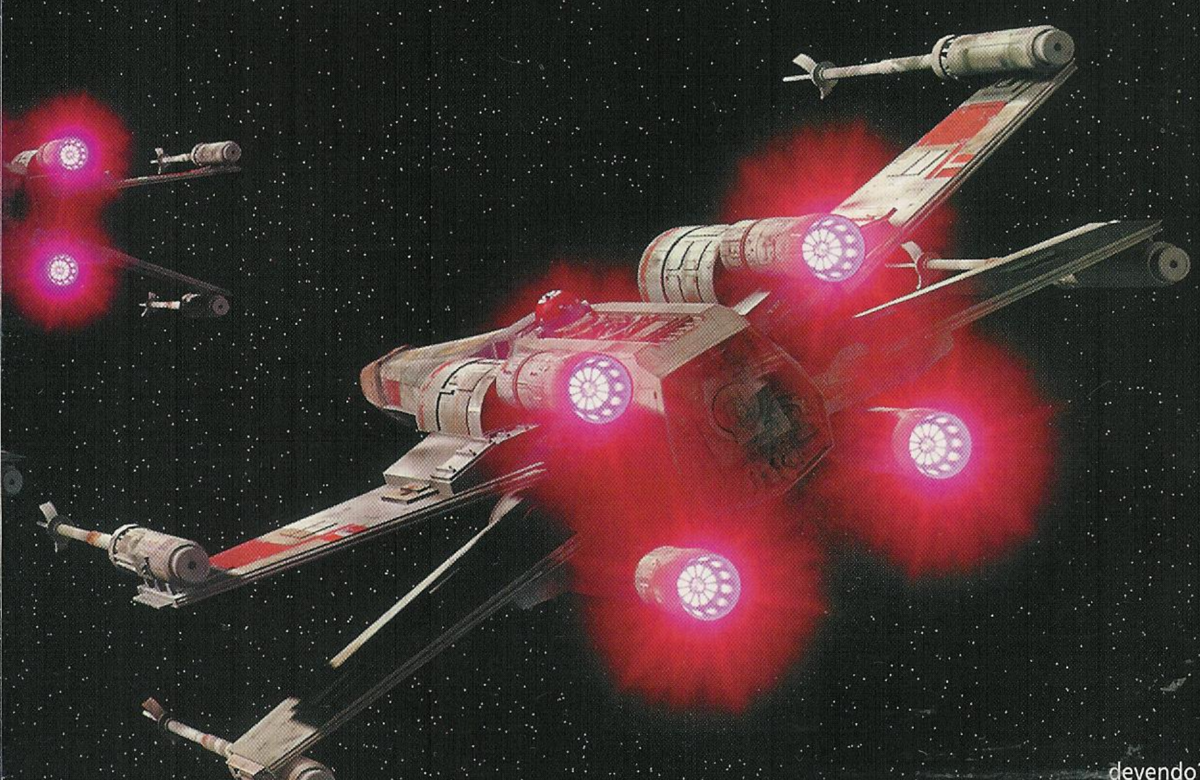
Outros personagens da mitologia também aparecem, como o piloto Wedge Antilles, o General Madine (que comandou o assalto terrestre em Endor em **O Retorno de Jedi**).

E as naves que você vai pilotar são o sonho de todos fãs: X-

STAR WARS™

ROGUE SQUADRON

O MELHOR JOGO DE GUERRA NAS ESTRELAS DE TODOS OS TEMPOS ESTÁ CHEGANDO À NOSSA GALÁXIA



Wing, A-Wing, Y-Wing e o veículo de neve Snowspeeder. Na última fase do jogo, você pilotará a V-Wing, apresentada somente nos quadrinhos na revista **O Império do Mal** (Dark Empire). **Rogue Squadron**, baseado em uma linha de minisséries do mesmo nome publicados pela editora Dark Horse (e ainda inédita no Brasil), encaixa direitinho na história de **Guerra Nas Estrelas**, fazendo parte da continuidade oficial criada por George Lucas. Acontece exatamente no momento em que Luke Skywalker reuniu os doze melhores pilotos da Aliança Rebelde e embarcou numa série de missões perigosíssimas contra o Império.

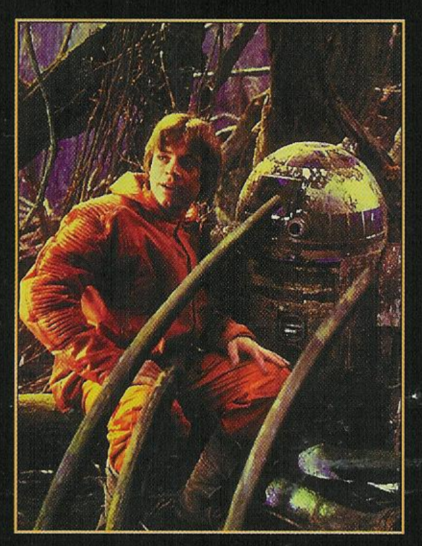
Após a Batalha de Hoth, Luke deixou o esquadrão para ir treinar com Yoda no Sistema de Dagobah, deixando seu amigo Wedge Antilles no comando. Wedge (os fãs hardcore vão lembrar) serviu como Líder Vermelho na Batalha de Endor, quando comandou as naves X-Wing da Aliança.

UM DESAFIO MAIOR

Você achou que **Star Wars: Shadows Of the Empire** ficou devendo? O pessoal da LucasArts também. Mark Haigh-Hutchinson, líder do projeto **Rogue Squadron**, diz que "**Shadows** tinha muitas qualidades, mas tentamos juntar um monte de tipos de jogos num jogo só e acabamos perdendo um pouco o foco. Desta vez, resolvemos focar num gênero e desenvolvê-lo ao máximo."

O que a LucasArts resolveu privilegiar foi a linha shooter, de combate aéreo casca-grossa - como justamente no







primeiro estágio de **Shadows Of The Empire**, em que você (personificando Dash Rendar) enfrentava os andadores AT-AT com seu Snowspeeder na Batalha de Hoth. Era uma das melhores fases do jogo - e foi justamente desenvolvida por Haigh-Hutchinson. Você vai notar muitas coisas parecidas, inclusive os controles, com os botões A e B disparando seus lasers e armas secundárias (canhões iônicos e torpedos protônicos, entre outros) e os gatilhos controlando aceleração e breques.
Em compensação, cada estágio de **Rogue Squadron** é aproximadamente 20 vezes maior do que os estágios de **Shadows**!
Os níveis de **Rogue Squadron** são divididos em quatro capítulos. Você só atingirá o Capítulo 4, totalmente composto do estágio final no planeta aquático de Mon Calamari, após atingir objetivos especiais que você descobrirá durante o jogo. Cada nível começa com um filme em 3D que trará informações sobre os objetivos de cada fase. Entre suas missões está proteger cargueiros e veículos de terra, além de missões de ataque puro e simples. Cada missão tem conexão com a seguinte - o game, como era de se esperar, conta uma história. Mas o que importa mesmo sem dúvida são os combates. O desafio será muito maior. Para os jogadores não desanimarem logo de cara com a dificuldade de derrotar o Império, o game tem uma "rampa" (quer dizer, começa com níveis mais simples que vão treinando o jogador para dificuldades cada vez maiores).
Se existe uma coisa meio chata a respeito do jogo é que não há missões no espaço, todas se passam em planetas. A idéia é diferenciar **Rogue Squadron** de jogos anteriores de **Guerra Nas Estrelas** que se passavam inteiramente no espaço sideral. Mas isso não podemos garantir. Afinal, **Rogue Squadron** contém diversas fases secretas...

APROVEITANDO A TECNOLOGIA

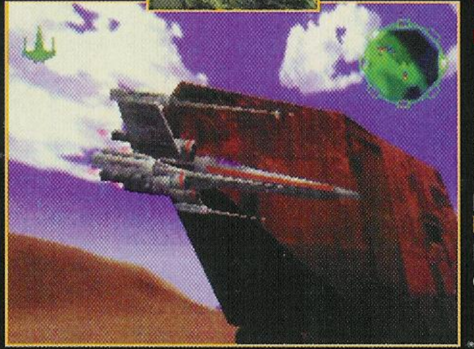
É claro que trabalhar para George Lucas não atrapalha em nada na hora de criar um game da pesada. Afinal, ele é o homem que criou a Industrial Light & Magic e a THX, simplesmente os melhores estúdios de efeitos especiais e som da indústria cinematográfica.
Como o N64 permite gráficos muito mais poderosos do que qualquer outro sistema, o pessoal da LucasArts resolveu ousar. Assim, cada nave tem um mínimo de 200 polígonos. Os artistas da LucasArts aplicaram sobre eles resolução 64x64, mas em alguns lugares chegaram a 64x128. Assim, o game aparenta ter altíssima resolução. A abertura, linda, tem resolução de 640x480.
A máquina 3D é totalmente nova e vai muito além do que qualquer outro jogo do gênero. Cada piloto tem seu próprio cockpit diferenciado, sempre modelado em 3D. Uma



Uma das bases do Império

O jogo usa sequências vistas em O Império Contra-Ataca

A esquadrilha de X-Wing voa rumo a um novo desafio

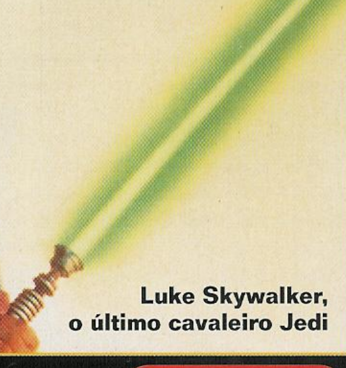


grande vantagem é que o game permite que você olhe para os lados, em vez de ficar sempre encarando para frente.
E para ninguém pensar que todo este visual vai significar jogabilidade mais lenta, anote isto: **Rogue Squadron** roda a 30 frames por segundo.
Ah, esquecemos de falar do som: **Rogue Squadron** suporta som Dolby Surround. Assim, você poderá ouvir com incrível qualidade as naves, explosões, canhões de terra, 20 minutos de diálogo entre os pilotos, e mais de 40 variações (em MIDI) do clássico tema de **Star Wars** de John Williams. Ah, e cada música se modifica conforme você está jogando (em combate o tema se acelera, por exemplo), melhorando muito o que já tinha sido feito em **Banjo-Kazooie**.
Precisa de razão melhor para descolar um Home Theather?

CRIANDO UM NOVO MITO

Factor 5 é o nome da equipe de desenvolvimento alemã responsável por **Star Wars: Rogue Squadron**. Foram eles que desenvolveram a máquina 3D, a Inteligência Artificial, o som, música e interface.
É o primeiro trabalho deles para Nintendo 64. Mas eles já trabalharam com a Lucas Film antes. Além de desenvolver **Rebel Assault II**, os fãs de Super NES lembrarão também de **Indiana Jones' Greatest Adventures**. O jogo foi desenvolvido em tempo relativamente curto. Foram apenas 15 meses do início do design até o lançamento neste mês de novembro. Claro que ajudou muito ter toda a equipe da Lucas Film dando aquela força e fornecendo os designs fundamentais do universo de **Guerra Nas Estrelas**.
A responsabilidade do Factor 5 foi muito grande por uma razão em especial. **Star Wars: Rogue Squadron** deve ser o último game a ser baseado na trilogia clássica de **Guerra Nas Estrelas**. Em 1999, com a estréia do primeiro filme da nova trilogia em maio, será inaugurada uma nova fase no desenrolar desta grande saga do mundo do cinema e dos games.





Luke Skywalker, o último cavaleiro Jedi

BODY HARVEST™

QUE TAL SAIR DE ROLÊ EM UM VELHO CALHAMBEQUE TURBINADO E EXTERMINAR ALGUNS INSETOS GIGANTES DE OUTRO PLANETA, FAMINTOS POR CARNE HUMANA? ESTA É A PROPOSTA TENTADORA OFERECIDA PELO MAIS NOVO TORPEDO DA MIDWAY

Body Harvest, ou "Colheita de Corpos". Parece título de filmes de terror, não é? Pois este é o nome do novo lançamento da Midway para o Nintendo 64, desenvolvido pela DMA Design. Mas quem achou que este é um game cheio de assassinos, psicopatas ou coisas do tipo, se enganou. Os responsáveis pela colheita de corpos são vilões que na vida real metem medo em muita gente: os insetos.

INSETICIDA NÃO IRÁ FUNCIONAR!

Originalidade é a melhor palavra para se definir **Body Harvest**. Sente só o drama: uma colônia de insetos alienígenas gigantes desembarcou na Terra. Só que eles não querem dominar o planeta, nem falar com nosso líder. Eles querem mesmo é devorar os seres humanos, no café da manhã, no almoço e no jantar. Os Harvesters, como são chamados estes insetões, tem a capacidade de viajar no tempo. Para encontrar menor resistência humana no futuro, eles voltaram no tempo em diversos períodos da história. Na pele do soldado Adam Drake, sua missão é exterminar a praga e acabar com esse banquete monstruoso.

Como os monstros não estão a fim de papo furado, **Body Harvest** é pura ação e tiroteio. Os insetos são muito (mas muito mesmo) maiores que você, além de serem muito bem organizados. Eles trabalham em equipes, com funções específicas. Os insetos voadores, por exemplo, fazem a inspeção aérea e avisam suas tropas quando encontram comida (ou melhor, nós!). Já no solo, existem vários tipos diferentes de vilões: escaravelhos demolidores, zangões sedentos de sangue e outros bichos nojentos, todos prontos para a colheita de humanos indefesos. Viu agora como as baratas se sentem antes de serem pisadas?

NOS CINCO CANTOS DO PLANETA

Além das sequências de ação, o game tem muitos aspectos que só aparecem em RPGs. Existem cinco mundos imensos para exploração, em diversos períodos específicos da história. A primeira fase se passa na Grécia no ano de 1916. Depois, a ação acontece na Ilha de Java em 1941, em seguida vai para a América em 1966, a Sibéria em 1991 e no espaço, no ano de 2016.

Espalhadas por estes mundos estão cidades e vilas, cheias de pessoas para conversar e itens para coletar. Além disso, existem montes de quebra-cabeças para decifrar, sendo necessário falar com os personagens para pegar pistas e informações. Apesar dos mundos serem gigantecos, o jogo progride de uma maneira bem linear.







Não dá para avançar se os objetivos específicos não forem completados.
Na primeira fase, por exemplo, será preciso encontrar uma carga de dinamite para destruir uma rocha que está bloqueando o caminho. Você também terá que encontrar um caminhão de bombeiros para apagar um incêndio iniciado pelos alienígenas em uma cidade. Durante essas missões, você dará de cara com os monstros mais horríveis já programados em um game. Existem mil maneiras de dar cabo das mais das 50 espécies de insetos diferentes. Por exemplo, o que você acha de entrar no aparelho digestivo de um besouro raivoso? Blaaargh!



NO CÉU, NA ÁGUA e NO MAR

Para adicionar mais um detalhe ao aspecto meio "diferente" do game, os programadores incluíram quase 60 veículos diferentes para você controlar. A medida que você viaja pelo tempo, muitos tipos de maquinárias serão encontrados, desde motocicletas, lanchas, tanques, carangas superequipadas e até um autêntico biplano da segunda guerra. Quando estiver a bordo de alguma destas belezinhas, o veículo absorve qualquer tipo de tiro. Mirar e dirigir ao mesmo tempo pode ser difícil, mas a proteção extra que os veículos proporcionam faz isso valer a pena.
A visão do jogo é em terceira pessoa, com a câmera posicionada acima dos ombros do personagem. Alan Drake não poderá andar e apontar a arma ao mesmo tempo, mas para compensar, um alvo aparece na tela para facilitar as coisas. E como já é quase um padrão em jogos cheios de missões como este, você terá um amigo robô bem confiável, que o ajudará na sua jornada.
Assim como **Mission: Impossible**, **Body Harvest** estava sendo anunciado desde 1996, mas demorou quase dois anos para ser lançado. Antes tarde do que nunca. **Body Harvest** já pode ser considerado um dos games mais divertidos do ano para o Nintendo 64. Valeu a pena esperar!





CARROS, TIROS, EXPLOSÕES, TUDO COM TOQUE DE ANOS 70: OS INGREDIENTES DO JOGO QUE VAI VICIAR OS GAMEMANÍACOS EM 99

Novidades na área! **Vigilante 8** é o nome do game da Activision que está desembarcando para o Nintendo 64. O game está sendo desenvolvido pela Luxo Flux Corporation há pouco menos de 4 meses, e já dá pra imaginar o que vai rolar. Com todos os ingredientes básicos para um bom jogo de ação - personagens "cool", carangas possantes e envenenadas e um arsenal variado e devastador - **Vigilante 8** com certeza vai dar o que falar no ano que vem.

O jogo se passa em um universo alternativo, que lembra bastante o cenário dos filmes da série **Mad Max** (aquele com o Mel Gibson): um mundo devastado, sombrio e abandonado. Mas para deixar a coisa mais bizarra, o jogo se passa em plenos anos 70, época das roupas coloridas, da discoteca e dos penteados enormes. O caos toma conta do planeta por causa do fim das reservas de combustível. Com o clima de "terra sem lei" predominando, algumas pessoas resolvem fazer justiça com as próprias mãos. Equipados com enormes veículos fortemente equipados, os Vigilantes precisam lutar pelo combustível a qualquer custo. A guerra está armada e ganha quem atirar primeiro.

Dance, balance e atire

Vigilante 8 apresenta 13 carrões de batalha bem equipados estilo anos 70. Tem de tudo: carros, jipes, caminhões, até os tradicionais ônibus escolares. Cada carro satiriza um personagem típico dos anos 70. São 12 personagens, sendo a metade "do bem" e metade "do mal". Destes, 8 estarão disponíveis no início, sendo o resto recebido a medida que as missões são completadas. A trilha sonora, concentrada no Funk e na música "Disco", ajuda a dar o clima setentista ao game.

O modo de um jogador é uma espécie de torneio onde o objetivo é demolir de qualquer jeito os veículos dos outros. Vale tudo, desde jatos de fumaça a ataques de abelhas assassinas. No final, dá até pra dar um "fatality" e destruir o carro do inimigo de vez. Essas tretas hardcore acontecem em 10 cenários diferentes, a maioria baseado na região sudoeste dos Estados Unidos. No modo de um jogador, cada personagem terá 4 missões. De novidade, **Vigilante 8** traz um modo de dois jogadores cooperativo, um modo Survival (batalha sem fim onde vence quem sobrar vivo no final), o Arcade Mode e modos para quatro pessoas. Esta é a melhor parte de **Vigilante 8**. O jogo terá um dos multiplayer mais emocionantes e divertidos desde **GoldenEye 007**. Apesar de estar em sua fase inicial de desenvolvimento, os gráficos de **Vigilante 8** já estão destruidores. Imagine só quando estiver pronto? Para melhorar ainda mais, o game será compatível com o Cartucho de Expansão de Memória, e rodará em Hi-Res Mode, ou seja, gráficos com muito mais definição. Pra terminar, **Vigilante 8** está previsto para sair no primeiro trimestre de 99, bem antes da data marcada inicialmente. Este jogo promete! Agora é só esperar para conferir.











WINBACK™

ESPIONAGEM DA PESADA

O Crying Lions, um grupo terrorista rebelde, acaba de tomar posse de um perigoso satélite armado. Sua missão é acabar com os seus planos em **WinBack**, o mais novo jogo de espionagem para N64. Desenvolvido pela Koei, empresa que lançou ótimos games de estratégia e RPG para Super NES como **Romance of the Three Kingdoms**, **WinBack** tem tudo para agradar os jogadores famintos por games de espionagem. Combinando o tiroteio de **GoldenEye 007** com a perspectiva e ação cooperativa de **Mission: Impossible**, **WinBack** contém cenas animadas entre as fases que entretem o jogador e dão mais detalhes sobre a história. Parece que mais um petardo está sendo mirado para os consoles dos donos de um N64.





A TRAMA

Depois de organizar e perder uma rebelião em Belcrest, sua terra natal, Kenneth Coleman finalmente tem o mundo em suas mãos. Auxiliado por Cecil Carlyle, seu frio assistente, Coleman lidera um bando de mercenários para se vingar da nação de Argent. Antigamente, quando Argent era uma super-potência, o governo já havia acabado com os atentados de Coleman e seu grupo terrorista Crying Lions na guerra civil de Belcrest. Porém, justo quando Belcrest mostrava-se mais estável, o mundo deu de cara com uma situação no mínimo delicada: a possessão pelo Crying Lions do sistema de satélite armado GULF, capaz de arrasar comunidades inteiras. Ao infiltrar o Centro de Desenvolvimento Espacial, que monitora todos os satélites em órbita, o Crying Lions pôde controlar e camuflar a posição do GULF. Atuando como Jean-Luc Cougar, do comando S.C.A.T. de operações. Cabe a você retomar o controle do satélite ou sabotar os computadores para desabilitá-lo.





JOGABILIDADE

A jogabilidade contém diversas características que ajudam a tornar o jogo único: visto por uma perspectiva em 3ª pessoa, o personagem principal possui mais de 350 ações diferentes e armas como lança-chamas, explosivos, automáticas, metralhadoras e granadas. Como em **Golden-Eye**, uma mira precisa vai ser de extrema importância, já que tiros na cabeça infligirão mais danos ao inimigo do que, por exemplo, um tiro na perna ou no corpo.

MULTIPLAYER

Pelo que estamos observando, a tendência da maioria dos jogos para Nintendo 64 é possuir sempre um modo multiplayer, ou se terá a impressão de que algo está faltando. Acompanhando essa nova tendência, a Koei já está incluindo em **WinBack** um modo multiplayer no esquema Deathmatch (ou partida da morte), além de algumas variações do jogo de capturar a bandeira, como em uma partida de paintball.



O S.C.A.T. AINDA ESTÁ POR VIR

O jogo ainda está em desenvolvi–mento, portanto as telas do jogo são meramente um gostinho do que está por vir. Mesmo assim, os gráficos e animação do game do protótipo são impressionantes. Os personagens se movem naturalmente, fazem acrobacias e movimentos típicos de dublês de filmes de ação. **WinBack** deve estar chegando à telinha em fevereiro de 1999.





MAIS ESPIONAGEM E MAIS ESTRATÉGIA NA PONTA DOS SEUS DEDOS

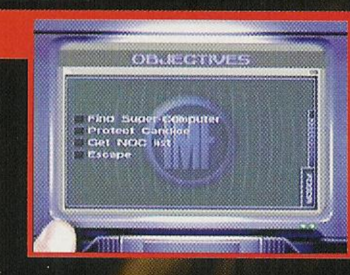
MISSION: IMPOSSIBLE

IMPOSSIBLE MISSION FORCE · IMF · UNITED STATES OF AMERICA

Na edição anterior, você acompanhou passo a passo as seis primeiras fases deste jogaço. Agora, apresentamos a segunda parte desta aventura. Fase por fase, detonadas no modo Impossível. Tão detalhado assim, você só encontra aqui na Nintendo World mesmo!

Missão 5: Sewage Control





1 Pegue a arma em cima da caixa e saia da sala com Candice atrás devocê. Como ela ainda está sob efeito de sedativos, será preciso sempre esperar por ela. Portanto, não saia correndo na frente ou ela será capturada. Entre na primeira porta à esquerda. Suba na plataforma móvel para passar para o outro lado. Acione o computador para a outra plataforma descer.

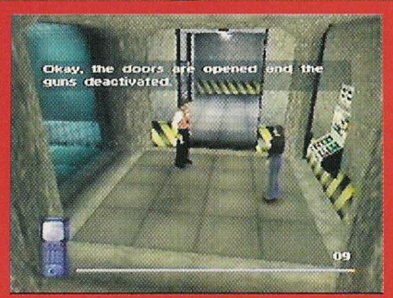


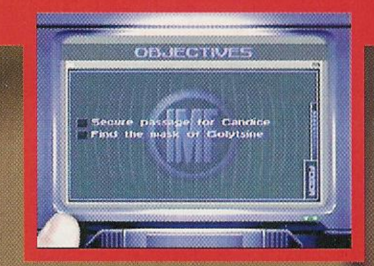
2 Atire rapidamente em todos os guardas que aparecerem (se você vacilar, Candice já era!). Vá seguindo pelas plataformas até o final do corredor e vire à esquerda. Abra a porta e acione mais um computador. Siga o corredor até o final, desça as escadas e vire à direita. No final do corredor, há mais uma sala com um computador. Acione-o e volte todo o caminho correndo: uma contagem regressiva de dois minutos será iniciada.



3 Quando chegar no corredor inicial, vire à esquerda e entre na porta para encontrar o Supercomputador. Espere Candice chegar. Ela irá mexer no painel de controle do computador para você pegar a NOC List. Volte para a sala inicial para completar a missão.

Missão 6: Escape





1 Antes de pisar no corredor azul, mire e atire nas metralhadoras penduradas para atravessar em segurança. Seja rápido, porque elas ficam inativas por um curto espaço de tempo. Depois de passar por todas, espere por Candice (não mexa no computador!). Ela abrirá a porta para você e logo depois será capturada.

2 Pegue a máscara de Golystine na caixa e atire no painel da parede. Mate os guardas e dê a volta no corredor. Você verá um guarda sair correndo de uma porta. Atire nele. Se não conseguir, corra no computador e acione o piso elétrico. Se fizer no momento certo, o guarda será eletrocutado e deixará cair a NOC List. Pegue-a e procure Candice. Ela estará presa em uma sala ao lado da parede C1. Leve-a até uma porta dupla à direita do computador.





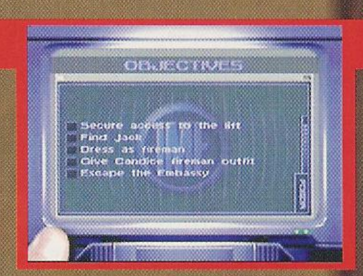
3 Você aparecerá novamente dentro dos quartéis da KGB. Tome cuidado para que ninguém o veja e entre no escritório do Oficial de Segurança. Acione o botão na parede, entre na sala de vídeo e pegue o Video Freeze que você havia instalado em uma das fases anteriores. Nesta sala, use a máscara para se transformar em Golystine. A partir de agora, você tem três minutos para encerrar a missão.



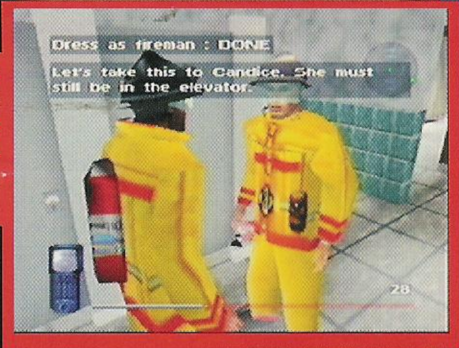
4 Destrua as quatro câmeras de segurança. Existem duas na sala da prisão, uma sobre a porta que você pegou o Facemaker (sala de tintas) e uma ao lado da sala onde você encontrou Barnes. Depois de destruí-las, vá para a sala de controle (aquela em que você pegou a ordem de transferência na outra fase) e mate o guarda lá dentro. Ele deixará cair a chave. Corra com Candice até a porta dupla trancada, use a chave e termine a missão. Ufa!

Missão 7: Fire Alarm





1 Você precisará conduzir Candice até o final do corredor. Pegue o extintor de incêndio e elimine os guardas que estiverem no caminho. Não desça as escadas até ter certeza que ela está a salvo. Converse com o bombeiro Jack, próximo ao piano. Ele lhe dirá para encontrá-lo no banheiro.



2 Antes de chegar ao banheiro, mate todos os guardas que aparecerem. Para isso, use o extintor e a arma de dardos. Ao chegar no banheiro, você encontrará Jack. Ele lhe dará uniformes de bombeiro para vocês se disfarçarem. Vista-o e volte até o elevador para reencontrar Candice. Não se preocupe: os guardas não irão incomodá-lo mais.

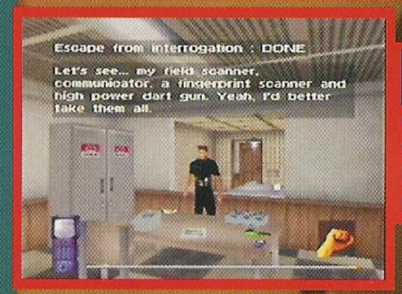


3 No elevador, certifique-se que não há nenhum guarda por perto e entregue o uniforme para Candice. Disfarçados, os dois poderão escapar facilmente. A saída é na sala grande antes do corredor do banheiro (onde tem um vaso de porcelana).

CIA ESCAPE

Más notícias para o agente Hunt. A CIA achou que você é o cumplice secreto de Max e te fizeram o maior interrogatório! Como você não conseguiu provar sua inocência, sua única salvação é fugir. Para sua sorte, Candice está livre para ajudá-lo.

Missão 1: Interrogation

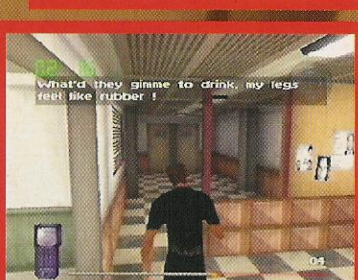


1 Procure um interruptor na parede. O vidro irá se levantar e você conseguirá ver o outro lado. Fale com Candice no intercomunicador e pegue o chiclete-explosivo que ela escondeu debaixo da xícara de café. Use o explosivo no vidro para escapar. Pegue seu equipamento de cima da mesa e saia pela porta, já armado com a Dart Gun.



2 Rapidamente, passe pela grade e atire um dardo no guarda da segurança. Use o Finger Scanner para copiar sua impressão digital. Pegue sua arma (Stunner) e abra a porta no painel que está na parede. Siga cuidadosamente pelo corredor. Cuidado para não ser visto pela câmera! Atrás dos caixotes, você encontrará um spray de tinta azul. Pinte todas câmeras com ele. Isso irá evitar que os guardas te persigam. No final dos corredores você encontrará um guarda que não desaparece quando derrubado. Copie suas impressões digitais com o Finger Scanner. Agora você poderá acionar os painéis de comandos que estão na parede para ter acesso a outros ambientes.

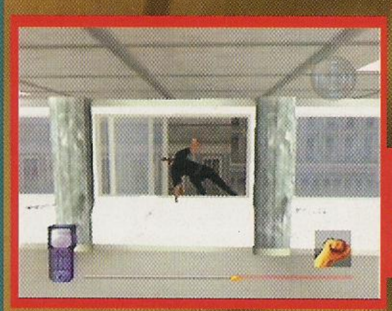




3 Um dos painéis fará uma parede inteira se mover. Siga pelo corredor para mover outra parede e você encontrará um homem de barba atrás de uma mesa. Atire nele rapidamente. Abra a outra porta para encontrar um outro agente. Neste você não deve atirar! Desvie do tiro dele e siga-o até ele abrir uma porta dupla. Agora sim, atire nele e entre na porta. Você começará a se sentir meio esquisitão e terá que caminhar "beeem" devagar.



4 Siga para esquerda e entre no elevador. Guarde as armas e suba para a enfermaria. Converse com a enfermeira e ela lhe dará um antidoto. Está se sentindo melhor?



5 Antes de fugir, é preciso distrair a atenção das pessoas que estão na sala. Procure o cara que está na esteira rolante. Aperte o botão vermelho da esteira e ele tomará um baita tombo. É sua chance de escapar! Corra e pule pela janela aberta.

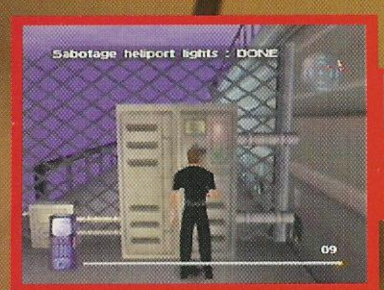
Missão 3: Terminal Room

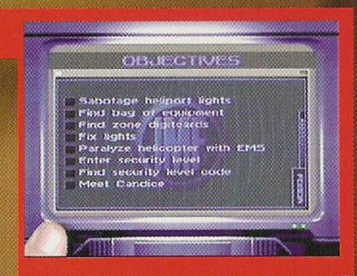


1 Esta fase é osso duro de roer. Se você não tiver paciência, terá seríssimos problemas para passá-la. Fique na vertical e desça passando pelos lasers vermelhos. Quando chegar nos lasers amarelos, espere ele passar e desça na horizontal para perder menos energia. A parte mais chata é aquela que tem dois lasers amarelos em paralelo. Fique de ponta cabeça e comece a se balançar de um lado para o outro. Quando estiver bem afastado dos lasers, pressione A para descer.



Missão 2: CIA Rooftop

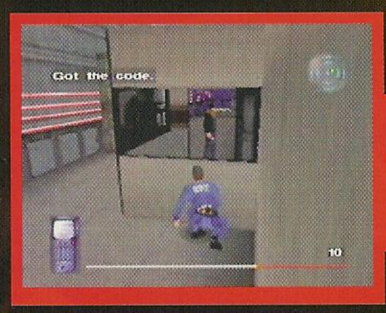




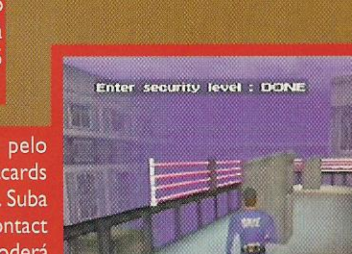
1 Assim que começar, ponha o guarda para dormir com a Dart Gun e pegue o cartão que ele deixar cair. Desvie da luz de segurança e suba nos caixotes. No andar de cima, pressione os botões do painel para desligar o piso eletrificado. Volte e siga até o final para encontrar outro painel. Pressione-o para sabotar as luzes do heliporto.

2 Desça nas caixas e passe para o outro lado da grade. Siga até o final, atire no guarda e entre na porta. Você subirá para o andar de cima. Ponha os dois guardas para dormir (não se aproxime muito, senão é prisão na certa!) e entre na guarita que está atrás da grade. Lá dentro está a sacola de Candice. Use-a para se disfarçar de funcionário de serviços.





3 Ainda neste andar, atravesse uma passarela e pare na frente da porta do heliporto. Os guardas abrirão a porta para você. Desça as escadas do lado esquerdo e atire com cuidado no guarda que está lá embaixo. Pegue o cartão que ele deixar cair. Mexa nos botões do painel que está ali perto para ligar a iluminação do heliporto. Subindo as escadas, você verá um helicóptero pousar. Vá até o painel que está atrás do helicóptero e use nele o item EM5 (que estava dentro da sacola de Candice).



4 Volte e desça a escadaria do lado direito. Entre na porta, passe correndo pelo corredor e atire rapidamente no guarda que está no portão. Pegue os Zone Digitcards que ele deixou cair. Vá seguindo pelo corredor até encontrar uma pilha de caixotes. Suba neles, atire no guarda que está em cima e use o par de lentes infravermelhas (IR Contact Lens). Com elas, será possível enxergar o cercado laser. Usando o Deflector, você poderá abrir caminho. Você acabou de acessar a zona de segurança.

5 Siga até encontrar uma pilha de caixotes e uma guarita. Suba no primeiro caixote e coloque ali a Câmera (Miniature Camera). Agora desça, agache-se atrás da guarita e espere o guarda sair. A câmera irá gravar o código de acesso. Espere o guarda entrar, pegue a câmera e entre na guarita. Você irá subir no topo do prédio. Atire no guarda e entre na porta para encontrar Candice. Fim da missão.

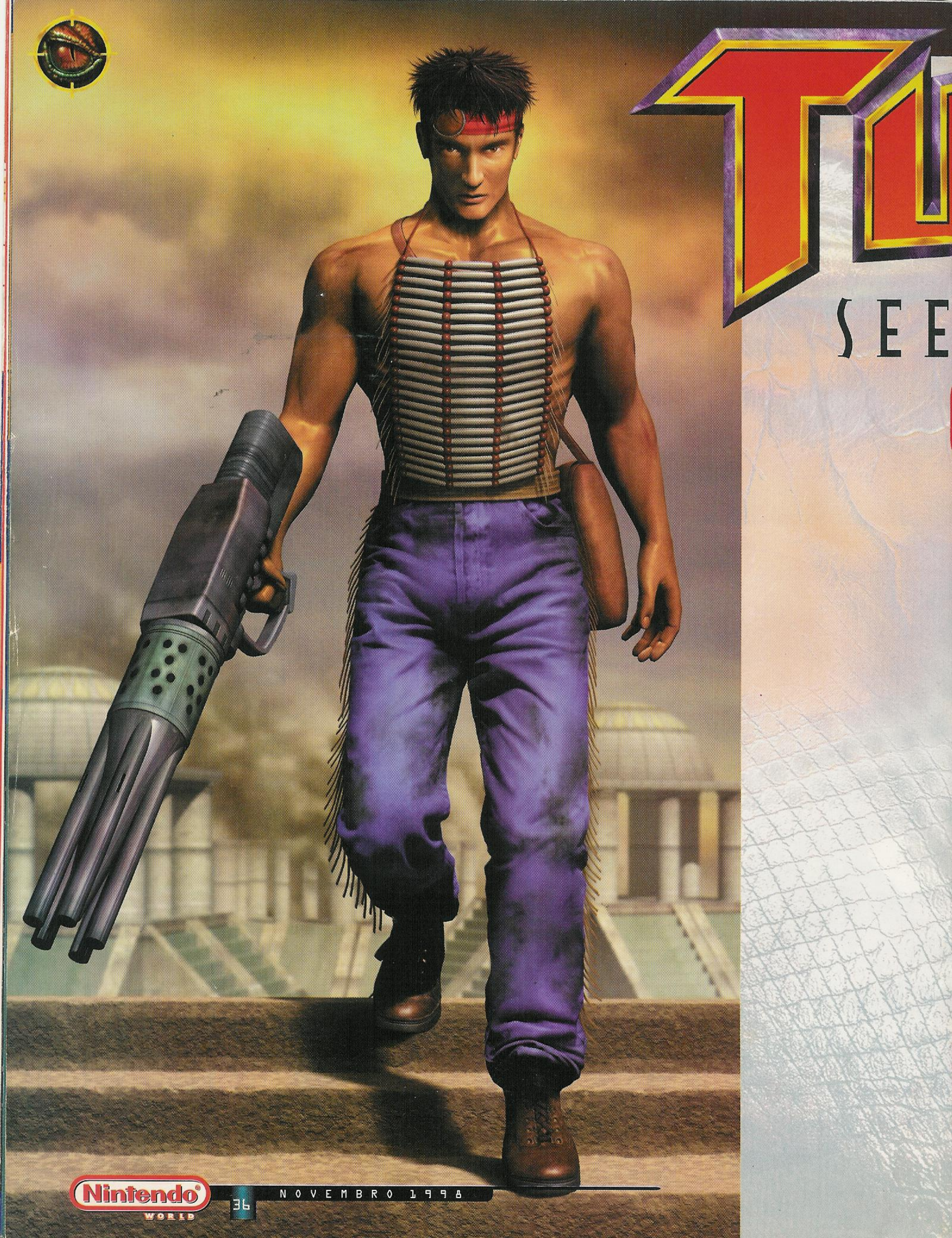




2 Aguarde o agente sair da sala e desça. Uma frase irá aparecer na tela, indicando que você está na posicão certa. Balance de um lado para o outro, tentando alcançar o painel ao lado da parede. Se conseguir, a porta será travada. Abaixe-se mais um pouco e balance de um lado para o outro para alcançar o computador. Isso é meio difícil e requer muitas tentativas. Seja rápido, porque o agente entrará de 30 em 30 segundos na sala. Se alcançar, os disquetes serão automaticamente trocados. Pressione B para sair "voando" da sala e encerrar a fase.

Na próxima Nintendo World você irá conferir as 8 fases restantes de Mission: Impossible. Até lá!




TU
SEE



Na Nintendo World nº 1 você conferiu uma pequena prévia daquele que provavelmente será o melhor jogo de ação de 1998. Agora você fica sabendo muito mais sobre a nova saga do herói indígena Joshua Fireseed. Conheça as armas, objetivos e os detalhes das seis poderosas fases de Turok 2: Seeds of Evil

A história de **Turok 2** começa aonde a primeira terminou. Depois de derrotar o sinistro Campaigner, o herói Joshua Fireseed arremessou sua arma principal, o Chronocepter, dentro de um vulcão. O que ele não poderia imaginar é que fazendo isso ele despertou um mal muito pior: Primagen, um alienígena horroroso com sede de sangue, que vive aprisionado em uma nave espacial.
O objetivo de Joshua em **Turok 2** é proteger os seis Totens de Energia que selam magicamente a prisão de Primagen e explorar todos os cantos do planeta para encontrar os pedaços da chave que abrem a nave. A aventura irá se passar em seis estágios imensos e detalhados, com texturas e cores pra lá realísticas.

DESAFIO INFINITO

Se você achou **Turok: Dinosaur Hunter** uma pedreira, então vai ter sérios problemas. Os inimigos em **Turok 2** são bem mais espertos e desenvolvidos do que os monstros do primeiro game. Mais de 30 tipos de vilões e um incontável número de chefes circulam pela Terra Perdida, armados com a melhor Inteligência Artificial (IA) que a equipe de programadores da **Iguana** poderia produzir. Se você entrar no campo de visão dos dinossauros ou fizer muito barulho, pode se preparar para ser atacado sem dó.
O modo para um só jogador proporciona hordas de inimigos para destruir, mas para isso será preciso pensar um pouco antes de sair dando tiros pra todos os lados. Existem muitos quebra-cabeças para serem resolvidos, além de ser necessário ir e voltar em vários pontos do game para poder prosseguir. Lembre-se: um caçador de dinossauros eficiente deve saber usar o cérebro com a mesma precisão que maneja uma metralhadora.
Já o modo Multiplayer proporciona três tipos de jogos bem legais para sair surrando seus amigos. Sete personagens poderão ser escolhidos, incluindo o próprio Joshua, o maléfico Flesh Eater (algo como "comedor de carne") e um feroz velociraptor.



A ADORÁVEL ADON

No começo de cada missão, Adon, a Porta-Voz da Luz Eterna, irá revelar instruções secretas da Lazarus Concordance, um grupo de sábios que pretende manter Primagen preso para sempre. Os servos de Primagen estão em busca dos seis Totens de Energia que mantêm o vilão aprisionado, e farão de tudo para cumprir as ordens de seu mestre. Em cada um dos mundos, Turok terá que cumprir muitos objetivos, além de descobrir diversos talismãs - objetos que servem como chaves para abrir as passagens secretas dos mundos. Você só irá confrontar Primagen de frente se encontrar todos os talismãs.
Confira as palavras iniciais da linda Adon:
"Saudações Turok. Eu sou Adon. Os sábios da Terra Perdida, conhecidos como a Lazarus Concordance, me incumbiram de guiá-lo em sua missão para deter Primagen. Ele deseja destruir os seis Totens de Energia que o mantêm aprisionado nas ferragens de sua espaçonave. Se for bem sucedido em sua tarefa, ele irá se libertar, e uma onda avassaladora de energia será liberada, destruindo todo o planeta. Você precisa impedir Primagen, Turok! Proteja os Totens de Energia custe o que custar! Também lhe serão incumbidas missões adicionais a medida que você se aprofundar pelos mundos a explorar."











FASE 1: THE PORT OF ADIA

O antes pacífico vilarejo portuário de Adia está totalmente em chamas. Quando Joshua chega para proteger o Totem de Energia da cidade, encontra tudo destruído pelo exército Dinosoid, uma malvada raça de dinossauros mutantes. Liderados por Primagen, os Dinosoids espalharam o terror e a desgraça, descontando nos habitantes do vilarejo todo o seu ódio pela raça humana. Agora, além de seu objetivo inicial, Joshua precisa ativar três faróis, salvar o máximo de crianças possível e ativar os portais de teletransporte, para só então poder acessar o pedaço da chave que abre o Centro de Comando de Primagen.
Você começa a aventura armado somente com o arco e flecha e as garras, mas existe uma pistola não muito longe dali. As melhores armas da primeira missão são a Tek Bow (um arco bem mais poderoso) e a Shotgun. Dinosoids são agressivos e muito espertos. Não chegue muito perto para não ser destroçado.

Objetivos:

1. Ativar os 3 Faróis da Angústia
2. Resgatar as crianças
3. Ativar os portais de teletransporte
4. Localizar e defender os Totens de Energia







FASE 2: SLAUGHTER BY THE RIVER OF SOULS

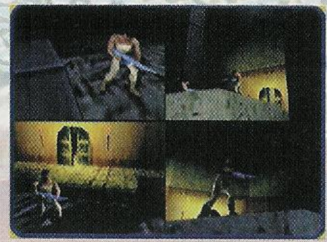
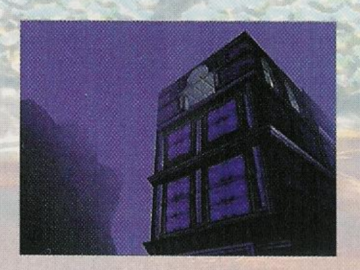
O Rio das Almas. Ninguém que bebeu de suas águas sobreviveu. Até que a Lazarus Concordance levantou um dos Totens de Energia em suas margens e a população da Terra Perdida rapidamente descobriu que sua misteriosa energia poderia purificar a água do rio. A partir daí, onde havia morte, criou-se a vida e assim surgiu Araissi, uma cidade próspera e fértil. Tudo ia bem, até que um ataque violento do exército de Dinosoids transformou a bela cidade em palco de terror e selvageria. Você precisará destruir os Portais das Almas para impedir que uma invasão de mortos-vivos infeste a cidade. Não será fácil derrotar inimigos que já estão mortos, mas talvez as coisas melhorem um pouco com armas como a Warblade e a Magnum Pistol. Além disso, você encontrará pela frente as "Irmãs do Desespero", três bruxas mutantes do Deadside. Para terminar, defenda o Totem de Energia e ative os portais de teletransporte.



Objetivos:

1. Destruir os Portais das Almas
2. Destruir as "Irmãs do Desespero"
3. Ativar os Portais de Teletransporte
4. Localizar e defender os Totens de Energia




FASE 3: THE DEATH MARSHES

Seja bem-vindo à Death Marshes, terra natal de uma brutal raça de primatas mutantes chamada Purr-Lins. E é em algum lugar desta enlameada terra que se localiza o Totem que você precisará defender. Primagen equipou os poderosos (mas estúpidos) símios com um arsenal que poderá causar muitos problemas para Turok.
Para piorar as coisas, será preciso salvar cinco prisioneiros que serão sacrificados para Primagen, obter cargas explosivas, destruir três depósitos de munição e (ufa!) encontrar os portais de teletransporte. Achou muita coisa para um índio sozinho fazer? Então imagine que os Purr-Lins têm um ódio mortal por seres humanos e pretendem destruir todos para reinarem sozinhos o planeta. Isso não serve como estímulo? Mãos a obra!
O Shredder e o Plasma Riffle tornarão a luta com os Purr-Linn de igual para igual, mas lembre-se: os gorilões tem bem menos pontos fracos que os inimigos anteriores.



Objetivos:

1. Resgatar 5 prisioneiros
2. Destruir 3 Instalações de armazenagem de munição
3. Localizar 3 Cargas Explosivas
4. Ativar os Portais de Teletransporte
5. Localizar e defender os Totens de Energia





FASE 4: THE LAIR OF THE BLIND ONES

Muito pouco é conhecido sobre esta estranha raça chamada de Blind Ones (Os Cegos). Lendas contam a respeito destas criaturas fantasmagóricas que emergiam dos subterrâneos à noite e capturavam suas vítimas indefesas para o seu inferno particular. Apesar de não possuírem o dom da visão, os Blind Ones são muito perigosos. Eles podem ouvir as batidas do coração e o cheiro de sangue de um intruso a longa distância. Atacando com uma brutalidade selvagem e com sede de sangue fresco, eles têm habitado as profundezas da Terra Perdida por incontáveis séculos.
O objetivo de Turok é encontrar cargas explosivas para, com elas, fechar as saídas térmicas usadas pelos Blind Ones para subir à superfície. Além disso, o herói precisa encontrar os portais de teletransporte e mais um pedaço da chave do Centro de Comando de Primagen. É neste estágio que algumas das armas mais radicais serão apresentadas, como a devastadora Cerebral Bore e o quentíssimo Flame Thrower.



Objetivos:

1. Selar as 3 Aberturas Térmicas
2. Localizar 3 Cargas Explosivas
3. Ativar os Portais de Teletransporte
4. Localizar o pedaço da chave do Centro de Comando de Primagen








FASE 5: THE HIVE OF THE MANTIDS

Os Mantids são uma raça muito agressiva e extremamente inteligente de insetos que formaram uma grande colônia na Terra Perdida. Eles existem em todos os tamanhos e formas e atacam sem dó nem piedade. Primagen, muito esperto, prometeu novos mundos para os parasitas infestarem se eles o ajudarem a deter Turok. Adivinha qual o primeiro mundo desta lista? Isso mesmo, o nosso querido planeta Terra! Para impedir a invasão dos soldados Mantids, Turok precisa enfrentar as três Rainhas Inseto e destruir 4 geradores de campo de força para ganhar acesso ao computador principal. Depois de encontrar as cargas explosivas, nosso herói poderá explodir o computador e acabar com o ataque destes bichos nojentos.

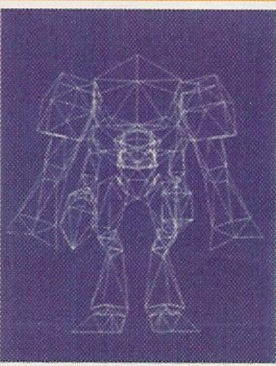
Este é o mundo mais alienígena de **Turok 2**, misturando elementos orgânicos com muita tecnologia. É difícil distinguir o que está vivo ou o que é máquina. As armas desta fase são as mais avançadas, como a P.F.M Layer e o Scorpion Launcher, que permite disparos teleguiados nos inimigos enquanto você estiver mirando no próximo alvo.

Objetivos:

1. Destruir 3 Rainhas Embryos
2. Destruir 4 Geradores de Campo de Força
3. Localizar 4 Cargas Explosivas
4. Destruir o Computador Principal



Confira os designs preliminares dos monstrengos que você vai trucidar


FASE 6: PRIMAGEN'S LIGHTSHIP

A espaçonave de Primagen é uma colossal fortaleza voadora que habita o universo desde os primórdios da Criação. Ela é mantida muito bem guardada por um grupo de andróides biomecânicos fortemente armados. Sabe-se que as células da espaçonave são a principal fonte das toxinas que envenenaram o Rio das Almas. Turok deve encontrar seis capacitores de ion para purificar as águas poluídas do rio. Depois, você deve destruir as fábricas que produzem um exército infinito de bio-robôs. As armas mais poderosas do jogo aparecem nesta última fase: a Razor Wind e a Nuke. A primeira faz estragos consideráveis, mas requer muita precisão na mira para funcionar. Já a Nuke é a arma definitiva. Se você tiver tempo de mirar e atirar, ela é com certeza a mais poderosa. Como este é o estágio final do game, inimigos muito poderosos irão aparecer, todos com ordens específicas de deter Turok.

Antes do entrave final com Primagen, você ainda terá um encontro marcado com mais um chefão terrível a bordo. Mas se você conseguir chegar até aqui vivo, não terá problemas para terminar o jogo, certo? Errado! O que Primagen reserva para a batalha final é o maior de todos os segredos do game! É bom ir preparado!

Objetivos:

1. Purificar o Rio das Almas
2. Localizar 6 Capacitores de Ion
3. Destruir Fábricas de Montagem Automatizadas





OS MONSTROS

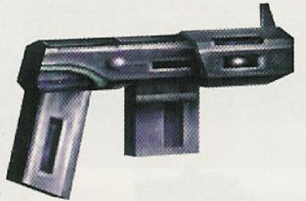
DINOSSAURO É O DE MENOS. SACA SÓ OS MONSTROS DO ALÉM QUE TUROK TERÁ QUE ENFRENTAR EM SUA SEGUNDA AVENTURA PELA TERRA PERDIDA



ARMAS

SACA SÓ O ARSENAL QUE TUROK TEM À DISPOSIÇÃO EM SUA JORNADA:

TUROK 2 SEEDS OF EVIL



Magnum Pistol: À curta distância, é possível parar um trem com uma destas belezinhas.



Shredder: Atire na parede com esta arma para destruir os inimigos que estão nos cantos.



Grenade Launchers: Uma das melhores armas do primeiro game retorna estraçalhando.



Spear Gun: Esta só é útil se Turok estiver debaixo d'água.



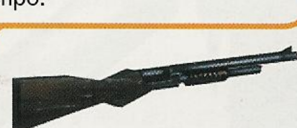
Plasma Riffle: O Rifle de Plasma tem um sistema de zoom limitado para os alvos na mira.



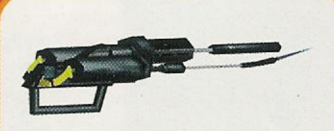
Talon (Garra): Ao invés da faca, você terá a garra mais afiada de todos os tempos.



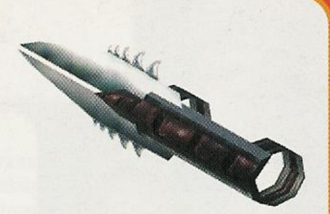
Scorpion Launcher: Com esta arma é possível mirar no inimigo e atirar ao mesmo tempo.



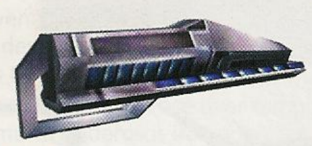
Shotgun: A Shotgun faz bastante estrago à curta distância ou em vários inimigos juntos.



Flame Thrower: Para fazer churrasquinho de dinossauro, esta arma é a ideal.

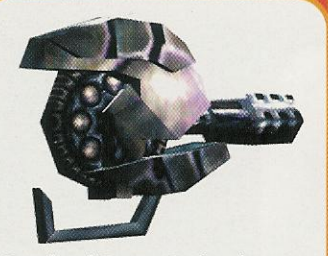


Warblade: Esta lâmina tem poder de corte bem maior que a Talon, e você nunca ficará sem munição.



P.F.M. Layer: Se algum monstro entrar na zona minada por este aparato, vai se dar muito mal.

Tek Bow: Com a ajuda do zoom, este arco é uma arma muito poderosa.



Cerebral Bore: O tiro da Cerebral Bore vai direto para a cabeça do inimigo, deixando ele muito louco.



Pistol: Muito eficiente se for usada à curta distância e se mirada em pontos vulneráveis.



Bow (Arco): Seu fiel arco estará sempre à mão. Lembre-se de coletar flechas.



Firestorm Cannon: Este poderosíssimo canhão funciona como a Plasma Gun, mas com muito mais potência.



Charge Dart: Um tiro deste dardo carregado paralisa completamente seus oponentes.

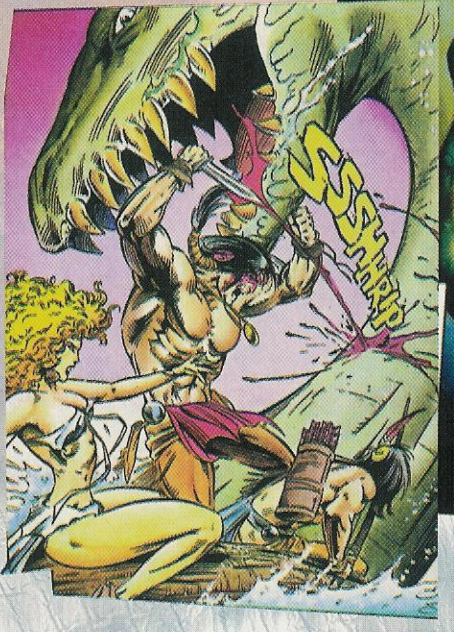
E TEM MAIS

Flare: Dê um tiro em alguma parede para iluminar o ambiente por um certo período.
Torpedo: Além de poder de fogo, o Torpedo proporciona mais velocidade debaixo d'água.
Sunfire Pod: A luz ofuscante do Sunfire Pod funciona como veneno para os Blind Ones.
Razor Wind: Uma roda dentada que mutila os inimigos e retorna para a sua mão como um bumerangue.
Nuke (4 partes): O rifle mais poderoso de todos também retorna para destroçar quem estiver no seu caminho.
Tranquilizer: A arma tranquilizante colocará seus inimigos para dormir.

ELE VEIO DA HQ

TUROK DEMOROU QUASE 40 ANOS PARA FICAR FAMOSO

Pouca gente sabe, mas Turok foi um dos super-heróis mais populares da "Era Marvel dos Quadrinhos". O único problema é que ele não era um personagem da Marvel, e por isso não ficou conhecido como Homem-Aranha ou X-Men. Acabou passando por muitas editoras e nunca se tornou um herói de primeira linha.



Turok foi criado em 1954, com roteiros de Paul S. Newman e desenhado por Rex Maxon, conhecido por desenhar por muitos anos Tarzan. A influência era bem evidente.

Publicada pela editora Dell, a revista **Turok Son Of Stone** (Turok, o Filho da Rocha) durou 29 números até parar.

Mas no início dos 60, a explosão dos heróis Marvel reacendeu o interesse do leitor por super-heróis. Foi então que, em 1962, a editora Gold Key retomou a publicação da revista a partir do nº 30. Ele se tornou um dos principais personagens da editora, junto com Solar, o Homem Atômico e Magnus, o Caçador de Robôs.

Foi uma década cheia de aventuras para Turok, que a esta altura já era mais baseado no herói da Marvel Ka-Zar do que em Tarzan. Era um índio Kiowa que, no século 19, foi acidentalmente transportado para uma outra dimensão, a Terra Perdida, onde as leis do espaço e do tempo enlouqueceram. Lá conviviam a ciência e a magia, assim como o passado e o futuro. Turok enfrentava dinossauros inteligentes, mas também se metia em encrencas com alienígenas bizarros, nazistas e bruxas maléficas.

A revista durou até o número 130, quando finalmente foi interrompida em 71. Nos anos 60, a Editora O Cruzeiro publicou diversas histórias dos heróis da Gold Key no Brasil.

Já nos início da década de 90, quando qualquer gibi de super-herói vendia como pãozinho quente, uma nova companhia comprou os direitos destes velhos heróis. Era a Valiant, que chamou criadores conhecidos como Barry Windsor-Smith e Bob Layton para recriar os heróis. Assim, Turok voltou a ter sua revista própria.

A editora começou bem, mas em poucos anos estava em decadência. Entrou em cena a Acclaim. Assim nasceu a Acclaim Comics. O objetivo da companhia era não só se dar bem no mercado de quadrinhos mas também aproveitar os conceitos nascidos no gibi para fazer games.

Deu certo. O primeiro game de Turok foi um arraso, vendendo mais de um milhão de cartuchos só nos Estados Unidos. **Iron Man x X-O Manowar** (outro personagem Acclaim) não chamou tanta atenção, mas também não comprometeu. E em breve, a Acclaim levará outro herói da HQ para o Nintendo 64, o misterioso **Shadowman**.

No meio do caminho, o mercado americano de quadrinhos foi despencando, a ponto da Acclaim paralisar suas atividades neste ramo. O próprio editor da Acclaim explicou: "quando um cartucho vende mais de um milhão e o gibi não vende bem dez mil exemplares, tem algo de errado." Isso apesar de sempre ter tido histórias e artes bem acima da média, incluindo na última fase os artistas Paul Gulacy e a dupla brasileira Mike Deodato e Mozart Couto.

Por isso, o novo **Turok 2: Seeds Of Evil** está saindo não com novos gibis e sim com duas edições especiais pela Acclaim (uma focando Turok e a outra, Adon) ambas reunindo quadrinhos, dicas e entrevistas com os criadores.

JAMES SILVEIRA

GENERAL

gráficos que torrarã

em dezembro n

The Cartoon Disease (Pantyhose & Shorts Nibblin', Pulp-Paper Goons Aren't For Juniors & Sis), de Robert Williams


o suas retinas
alan moore
autor de watchmen v de vingança piada mortal
robert williams
rat fink zap comics
ultraman
benício
marcello gau
allan sieber
carlos nine
gahan wilson
power rangers
timothy leary
mtv
guy debord
arte &
quadrinhos
ALAN MOORE EXCLUSIVO!
o criador de WATCHMEN fala de política e bruxaria
GENERAL
VISÃO
nº 1
A MTV FARÁ A IMAGEM DA JUVENTUDE?
William Burroughs • Timothy Leary
GAHAN WILSON • carlos NINE
ROBERT WILLIAMS • MONSTROS JAPONESES
Brigitte Montfort por Benício, 1974
MR. BUGEYES GOES TO THE FAIR
ROBT. WMS.
LANÇAMENTO
CONRAD
UMA
NOVA
EDITORA
PARA
UM
NOVO
LEITOR
nas bancas

BUST-A-MOVE 2

DIFÍCIL É JOGAR UMA ÚNICA VEZ

Ninguém pode negar que os jogos com supergráficos e sons super-realistas são os preferidos de todos os gamemaníacos. Mas ao mesmo tempo, existem games que são extremamente simples e mesmo assim caem no gosto de todos. **BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION**, que foi originalmente lançado para Super Nintendo, repete o sucesso no Nintendo 64 e prova que quando a idéia é boa, a diversão é garantida.

O SEGREDO É A PONTARIA

O objetivo principal de **BUST-A-MOVE 2** é muito simples: formar uma sequência com três bolinhas de uma mesma cor. Quando isso acontece, essas peças são eliminadas e você fica mais tempo jogando. Mas se você não pensar rápido, as bolinhas vão se acumulando até



alcançarem a parte de baixo da tela e o jogo acaba.
Para ter um bom desempenho em **BUST-A-MOVE 2** antes de tudo é necessário treinar a pontaria. Isso porque, na maioria das jogadas você deverá encaixar a peça em espaços minúsculos. O melhor é usar o controle analógico, que dá maior precisão.
Se você ainda não consegue mandar as bolinhas para os locais certos tente a opção PRACTICE. Nela, você tem a oportunidade de treinar e ter uma boa idéia de como o game funciona. Para facilitar as coisas, a trajetória da bolinha fica visível. Quando você a aponta para a parede, por exemplo, ela ricocheteia e atinge lugares que antes pareciam impossíveis de se chegar. Assim fica difícil não juntar peças de cores iguais. Os comandos também são muito fáceis. Com o direcional você escolhe o rumo da bolinha e com o botão A, a atira.





ACABE COM SEUS AMIGOS

Depois de treinar a mira, não perca mais tempo e jogue nos modos PLAYER VS COMPUTER ou PLAYER VS PLAYER, para desafiar o computador ou o seu amigo, respectivamente.
Com a prática você poderá fazer combos (juntar várias peças) e mandar tudo para o seu adversário. Essa é a coisa mais legal de **BUST-A-MOVE 2**. Imagine: seu amigo está tranquilo, tentando fazer um combo e, de repente recebe várias peças de uma só vez que acabam atrapalhando o jogo. Por isso defina quantos pontos valem cada partida e inicie a competição. Você define: um único jogo, duas rodadas ou uma melhor de três.
Mantendo o espírito de competição escolha a opção TIME ATTACK, cujo objetivo é libertar

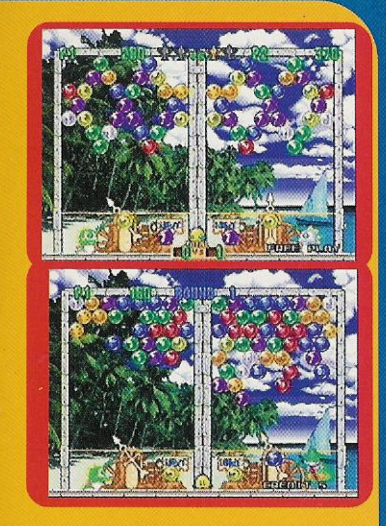




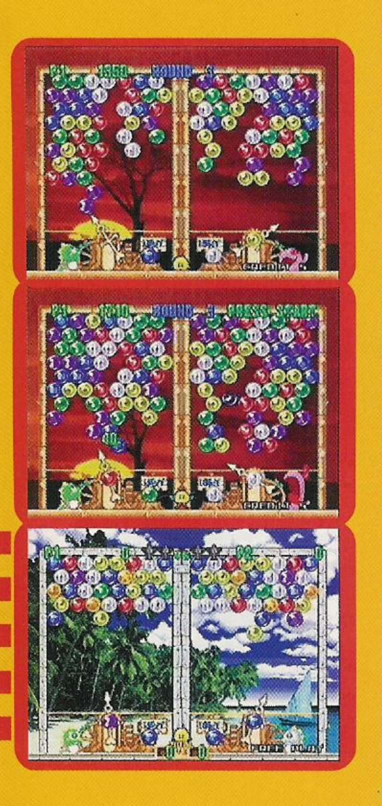
BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 2 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Puzzle
Programadora	Probe
Publisher	Acclaim
Tamanho	64 megabits
Compatível com Rumble Pak	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Quanto consome?	10 páginas





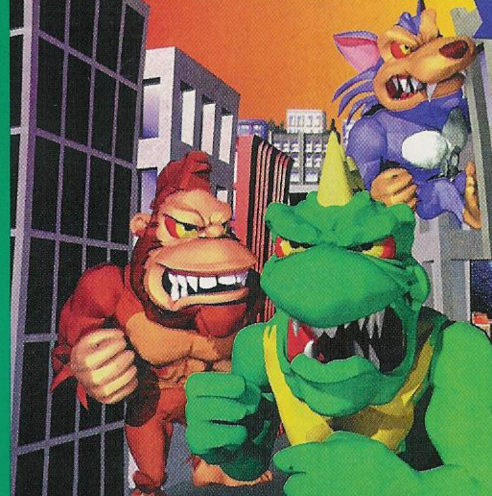
pingos de água que estão presos, limpando a tela no menor tempo possível.
Para manter o pique opte pelos modos PUZZLE GAME e VARIETY. O primeiro é uma espécie de quebra-cabeça. As bolinhas devem ser encaixadas até que tudo seja destruído. VARIETY só pode ser acessado no modo para dois jogadores e as peças apresentam formações variadas.
Depois de tudo isso, não se esqueça de estabelecer um limite para o número de vitórias de cada jogador. Senão as coisas vão longe e sabe como é, não dá vontade de parar!



RAMPAGE WORLD TOUR™

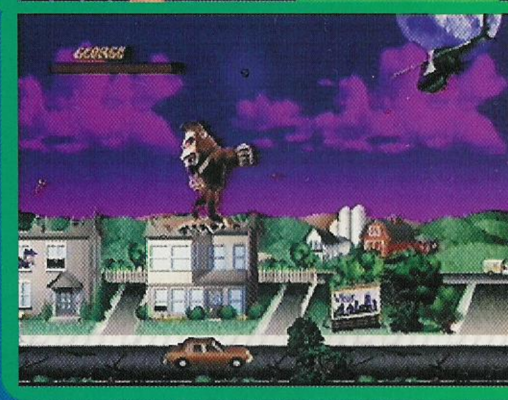
Destrua tudo o que há pela frente





O que King Kong, o gorila mais famoso da história (depois de Donkey Kong, é claro), sentia quando escalava os grandes arranha-céus de Nova York? Devia ser divertido, não é? Agora você poderá curtir tanto quanto o macacão em **Rampage World Tour** para o Nintendo 64.
Nele, tudo deve ser destruído. Você pode viver um gorila, um lobo ou um dinossauro. Todos de tamanho avantajado e capazes de virar cidades de cabeça para o ar. Você pode pisar em carros, escalar prédios, derrubar aviões e helicópteros. As coisas mais hilárias acontecem em **Rampage World Tour**. Para se recuperar dos ataques de militares que farão de tudo para evitar o caos, você deverá comer várias coisas, incluindo seres humanos. Isso mesmo! Lembra daquela brincadeira de jogar uma pipoca para o alto e depois colocá-la garganta abaixo? É assim que as coisas funcionam. Mas se você não gostar da idéia é só chutar ou socar os pobres pedestres. O poder de destruição é impressionante. Você pode subir nos edifícios e pular como louco até botar todo concreto abaixo. É de fazer inveja aos maiores peritos em implosão.
Rampage World Tour não tem mistério. Se com um monstro as coisas ficam feias para os pobres civis, imagine com três? Não vai sobrar pedra sobre pedra.
Para acabar com a cidade você deve caprichar nos socos, pontapés e pulos demolidores. São dezenas de cidades nos vários continentes do planeta. Até a cidade maravilhosa foi incluída. Já imaginou um dinossauro tomando um bronze no alto de um prédio? Antes disso, não deixe de conhecer os aperitivos típicos do lugar: os banhistas. Os gráficos e os efeitos sonoros são modestos, mas isso não chega a prejudicar. A diversão estará completa com uso do Rumble Pak. Relaxe e não deixe de conferir. No mínimo você dará boas risadas!

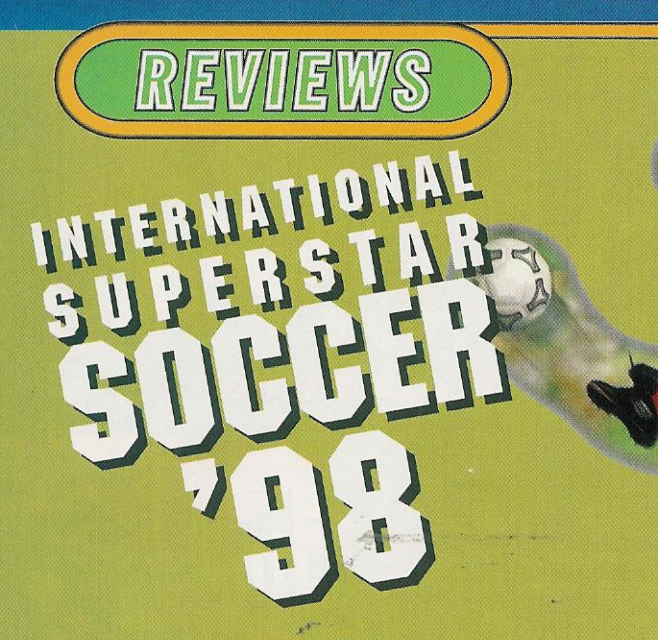






BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 3 simultâneos
Recomendado para	Acima de 13 anos
Tipo de game	Ação/Estratégia
Programadora	Midway
Publisher	Midway
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Quanto consome?	7 páginas



Você já é campeão de tudo quanto é campeonato no **ISS'98**. Seus amigos já não são mais páreo para você. Parece que não há mais desafios no melhor jogo de futebol lançado para o seu N64, certo? Engano seu! Na tela de opções, selecione o modo "Scenario". Entrando nele, você poderá testar todas suas habilidades. Serão 16 desafios ao todo. Você entrará em partidas já começadas e terá que cumprir um determinado objetivo que pode ser dos mais simples – como segurar o resultado da partida – ou dos mais ferrados – como virar um placar desfavorável em um curtíssimo espaço de tempo. Será possível alterar a tática de seu time, trocar seus jogadores de posições, tudo para cumprir sua tarefa. Além disso, é possível gravar todo o seu progresso no Cartucho de Memória.

Dos 16 desafios, escolhemos os seis mais difíceis para dar uns toques espertos e assim superar o Luxemburgo como técnico e os maiores craques do mundo dentro de campo!

Detone os "SCENARIOS" mais casca-grossa

SCENARIO 1 AUSTRÁLIA Vs. IRÃ



Neste desafio, você é a Austrália. O jogo está empatado em 1x1, faltando 30 segundos para o término da partida. Sua missão será vencer a partida custe o que custar. O jogo começa com um escanteio a seu favor. Uma boa opção é passar para seu jogador mais próximo da grande área para este cruzar no segundo pau para algum atacante complementar de cabeça. Agora, se você já é um craque no **ISS'98** tente um gol olímpico, colocando bastante efeito na gorduchinha usando o Z. Agora, se o seu gol não sair, prepare-se para o contra-ataque do Irã. Ele pode ser mortal.

Scenario 8 JAPÃO Vs. BRASIL



Um dos desafios mais penosos do jogo. Você é o Japão, que simplesmente está tomando de 2x0 do Brasil na metade do segundo tempo. Você só terá que virar o jogo com o limitado selecionado japonês frente a esquadra tetra campeã do mundo. Você tem uma falta a seu favor. Centre a bola e converta o gol com uma cabeçada certeira. Ao ser dado o reinício do jogo, vá pra cima, mas não deixe sua defesa sem cobertura. Lembre-se que você está jogando contra o Brasil. Evite jogadas com apenas um jogador, dê preferência a toques ligeiros e envolventes. se nada der certo, use a cápsula Beta e se transforme em Ultraman!

Scenario 2 ESPANHA Vs. IUGOSLÁVIA



Faltando poucos segundos para o final do jogo, você é a Espanha com uma falta perigosa a seu favor na entrada da grande área. Você terá que vencer a partida, que está 1x1. É a chance da Espanha tirar a má impressão que deixou na Copa da França. Suas opções aqui são as seguintes: bater a falta direto para o gol à la Marcelinho Carioca. Ou então, role a bola para o atacante que está à esquerda da barreira. Com a bola dominada invada a área e passe rapidamente para o seu companheiro que estará do lado direito, na entrada da pequena área. Chute e vá para galera!!!

Scenario 4 SUÍÇA Vs. NORUEGA



O maior dos desafios dessa opção. Segundo tempo, você está tomando de 3x0 da Noruega. Você terá que fazer de tudo para reverter o placar. Para piorar a situação, seu time está com um jogador a menos e ainda logo de cara tem um escanteio a favor da Noruega. Primeiro, você deve evitar tomar mais gols. Depois, o negócio é atacar. Escolha a tática 3-5-2 para compensar a ausência de um jogador e tentar dominar o meio-de-campo. De resto, é atacar com tudo e evitar os contra-ataques.

Scenario 6 CHILE Vs. ARGENTINA



Neste clássico sul-americano, você é o Chile, que está perdendo de 2x1, faltando pouco tempo para acabar a partida. Seu objetivo será virar o jogo pra cima dos argentinos. Pelo menos, há uma falta próxima da área a seu favor. Converta o gol e passe para a formação 4-2-4 para dar maior força para seu ataque, sem desguarnecer a defesa. Zamorano conta com você!

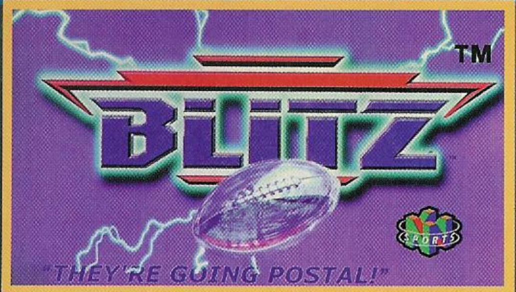
Scenario 10 BÉLGICA Vs. HOLANDA



Este é um dos clássicos mais tradicionais da Europa. Você comanda a Bélgica, perdendo de 2x0 frente a laranja mecânica. Você terá metade do segundo tempo para virar o jogo. A melhor opção é usar a formação 4-2-4 com a tática Zone Press. Logo que você entrar na partida, há um pênalti a seu favor. Não desperdice. Caso você o perca, é melhor recomeçar a partida.

BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Esporte (Futebol)
Programadora	Konami
Publisher	Konami
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Quanto consome?	118 páginas



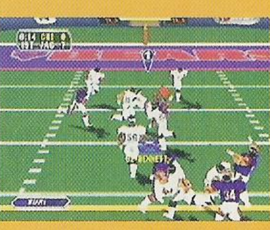
FUTEBOL AMERICANO



PARA QUEM ENTENDE E QUEM NÃO ENTENDE DO ESPORTE



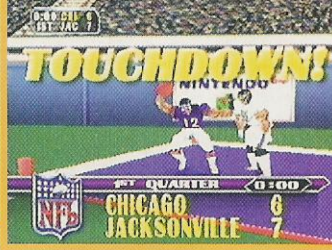




Se você anda cansado de só jogar futebol ou basquete no seu N64, você precisa experimentar **NFL Blitz**. Mesmo se tratando de um game de futebol americano, que a maioria dos brasileiros não curte e não entende.
Mas pode ficar tranquilo: **NFL Blitz** é bem divertido. Comparado com os últimos lançamentos do gênero, como **Madden 99** e **NFL Quarterback Club '99, Blitz** chama a atenção por sua velocidade e fidelidade ao esporte que faz a loucura dos americanos. Tem ótima jogabilidade, uma resposta rápida e gráficos da horinha.
Há também a opção que irá agradar em cheio os técnicos de plantão. Entrando no *Play Editor*, é possível inventar sua própria jogada e aplicá-la durante uma partida. Além disso, em **NFL Blitz** você enfrentará todos os times oficiais da Liga Americana de Futebol (NFL).
Mas o seu maior adversário no jogo será saber – e entender – as regras do futebol americano, o que é um quesito obrigatório para se dar bem nas partidas. E, além disso, se você não dominar as normas do jogo, vai ser bem difícil selecionar as táticas corretas de ataque e defesa que são necessárias a cada jogada. Antes do pontapé inicial, o próprio jogo fornece as regras básicas, só que todas em inglês.
Por outro lado, se você for um zero à esquerda em futebol americano e não manja nada de inglês, e mesmo assim quer dar uma experimentada em **NFL Blitz**, não tem problema. Talvez você tome uma goleada dos adversários, mas também poderá dar muita bordoada neles – mesmo sem estar com a bola nas mãos. É só apertar sem parar o botão B de seu controle. Quem sabe pelo menos no quesito "porrada" você não se dá bem? Bola pra frente que é Touch Down!

BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 2 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Esporte (Futebol Americano)
Programadora	Midway
Publisher	Midway
Tamanho	128 megabits
Compatível com Rumble Pak	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Quanto consome?	100 páginas

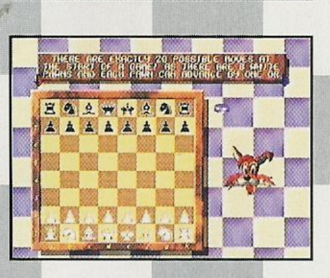


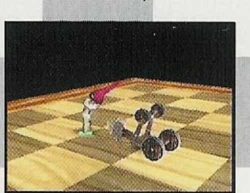
Virtual Chess 64



Para detonar com o Kasparov

Depois de golfe, jet-ski e luta-livre, você achava que não faltava mais nenhum esporte para virar game para N64, certo? Errado. Faltava um dos jogos mais praticados em todo o planeta: o xadrez. **Virtual Chess 64** traz toda a estratégia e inteligência dos tabuleiros para a telinha.
Elaborado pela Titus (softhouse criadora de **Automobili Lamborghini**),**Virtual Chess 64** pode ser jogado até por quem não tem a mínima noção de xadrez. Isso porque o game vem com um menu (em inglês) que explica direitinho o movimento de cada peça, as regras e os conceitos básicos do esporte. Com um pouquinho de paciência, dá pra entender tudo o que se passa no tabuleiro sem traumas.
O problema é que o computador nem vai querer saber se você acabou de aprender a jogar ou não, e vai te enfrentar como se você fosse um Grande Mestre, como o Kasparov (o campeão mundial que quase venceu o supercomputador Deep Blue). A Inteligência Artificial do cartucho é poderosa. Mesmo no nível Iniciante será difícil conseguir dar um xeque-mate no computador. O jeito é ir detonando seus amigos até pegar as manhas.
Existem duas perspectivas de visão: 2D e 3D. Na primeira, o tabuleiro é visto por cima. Na segunda, ele pode ser girado até ficar de ponta-cabeça. O que mais chama atenção são as animações poligonais (muito bem feitas, por sinal) que ocorrem quando as peças são capturadas. Bem humoradas, elas dão uma animada no clima sério da partida. É bem engraçado ver o cavalo jogar um peão longe com um coice, ou a rainha gordona sentando em cima de um bispo.





Se você nunca teve paciência para jogar xadrez porque achava entediante demais, agora não tem mais desculpa: com **Virtual Chess 64**, o xadrez pode se tornar bem mais divertido.



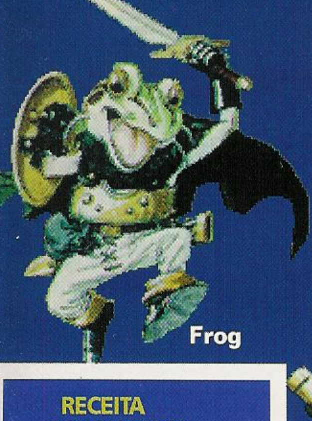
BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Esporte de Tabuleiro (Xadrez)
Programadora	Titus
Publisher	Titus
Tamanho	32 megabits
Compatível com Rumble Pak	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim
Quanto consome?	41 páginas



CHRONO TRIGGER™

Quem é fã de RPG e joga Nintendo 64 com certeza lamenta muito que a softhouse japonesa SquareSoft não tenha anunciado nenhum game para o console. É mesmo uma pena, principalmente quando lembramos dos clássicos maravilhosos já lançados pela empresa para o Super Nintendo, como Secret of Mana, Final Fantasy II e III, Breath of Fire e Chrono Trigger. Especialmente sobre este último que falaremos agora, por muitos considerado o melhor RPG para Super NES. Mas o que faz de Chrono Trigger um clássico?



Frog



Lucca

Ayla

Robo

Marle

RECEITA DE SUCESSO

Chrono Trigger não é um excelente game por acaso. O jogo foi desenvolvido por quem melhor entende do assunto. A começar pelo desenhista e artista de videogame Akira Toriyama (o criador da **Dragon Ball**, mangá de maior sucesso de todos os tempos no Japão). Para melhorar ainda mais, a Square chamou um artista veterano da série **Dragon Quest**, o desenhista Yuji Horii. Completando a equipe, temos Hironubu Sakaguchi, o designer responsável pela série **Final Fantasy**. Adicione tudo isso a uma trilha sonora de arrasar (que virou CD triplo no Japão) e você tem uma monstruosa combinação. Os 32 mega do cartucho transbordam de qualidade.

VIAJANDO NO TEMPO

O enredo de **Chrono Trigger** é bastante complexo e amplo, talvez uma das melhores histórias já escritas para um game. Como o próprio nome sugere, **Chrono Trigger** envolve viagens no tempo. Há milhões de anos, uma chuva de meteoros dizimou a vida na Terra e separou os continentes. Agora, nos tempos atuais, Lavos, o alienígena responsável pelos meteoros, se fortaleceu,devorando as profundezas do nosso planeta. Em 1999, Lavos sairá dos subterrâneos e devastará toda a Terra. Mas um fino raio de esperança brilha do passado. Um garoto chamado Crono (sem a letra H mesmo), junto de seus amigos, descobriu uma maneira de viajar no tempo, e talvez, reescrever a história.

Crono é o herói da história e a única esperança de um planeta à beira da destruição. Na pele do garoto de cabelos vermelhos espetados, você deverá acabar com o monstruoso Lavos e mais uma pancada de inimigos pelo passado, presente e futuro. Personagens diferentes entrarão na história, cada um com seu enredo próprio e suas características marcantes. Marle é a princesa misteriosa, que faz o par romântico com nosso herói. Lucca é a menina-prodígio, especialista em invenções. Frog é o bravo e solitário cavaleiro transformado em sapo. Robo é o andróide de bom coração, habitante do futuro. E, por último, Magus, um ser misterioso que vive dividido entre o bem e o mal.
Junto, o grupo deve viajar pelo tempo por seis períodos e lugares na história, usando portais - os time warps - e a Epoch, uma máquina do tempo que será encontrada em um futuro distante.Em segundos, os personagens passam de uma aldeia pré-histórica, no ano 65.000.000 a.C. para uma fortaleza técnologica em 2.300 d.C.
O território em que a história se passa é o mesmo em todos os períodos. O interessante é que qualquer ato seu no tempo passado causa sensíveis mudanças no futuro. Esse jogo de vai e vem no tempo-espaço nos faz lembrar da clássica trilogia cinematográfica **De Volta Para o Futuro**.

O nível de dramaticidade também chama a atenção. Só para dar alguns exemplos: em um certo momento do jogo, é preciso retornar para o passado e evitar que a mãe de uma das personagens sofra um grave acidente. Se você não conseguir salvá-la, ela ficará paralítica. Quer mais? Já viu algum game onde o personagem principal morre na metade da história? Ops! Isso era surpresa e não podíamos contar!

UM RPG POR EXCELÊNCIA

A exploração do jogo é feita com um grupo de três personagens por vez, que podem ser trocados no decorrer do game. O modo de luta segue o estilo tradicional dos RPG, com menus de comando de ataque, magia e itens. Suas magias podem ser combinadas entre si, resultam em técnicas duplas e triplas de ataque. A movimentação dos heróis e os vilões é animada durante as brigas. Apesar de você não ter controle direto sobre a ação, essa animação dá a sensação de estar assistindo a um filme, ou ainda um anime dos bons. Para completar todos os objetivos e conhecer todos os detalhes do game, são necessárias de 50 a 100 horas de jogo, no mínimo. Outro fator bem legal é que **Chrono Trigger** tem treze (!) finais diferentes (muitos garantem que são15 finais). Tudo isso dependerá do momento que você parte para a batalha com Lavos. Além disso, existe mais uma surpresa: depois que o jogo é terminado, é possível jogar a versão "New Game +". Ou seja, você começa o jogo do início, mas com todos os itens, armas e experiência que tinha quando terminou pela primeira vez. Assim, a diversão continua mesmo depois que o game tenha sido terminado.
Com **Chrono Trigger**, a Square transformou a sigla RPG (Role Playing Games) em sinônimo de sucesso. Mas se tudo isso parece pouco, então é melhor tirar a prova você mesmo. Peça emprestado, alugue ou peça para alguém trazer de fora. Você nunca mais verá o seu SNES com os mesmos olhos!

BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1
Indicado para	Todas as idades
Tamanho	32 mega
Developer	Square Soft
Publisher	Square Soft
Grava?	Sim (3 slots)
Quando foi lançado?	Agosto de 1995

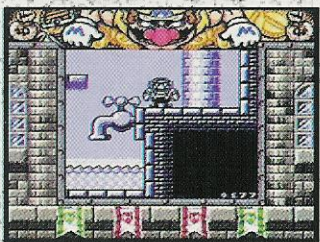
WARIOLAND II™

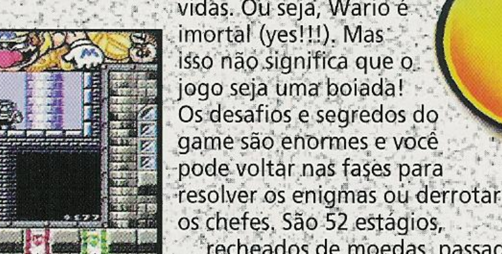
Wario, o bad boy da Nintendo, está de volta em sua segunda aventura para Game Boy. **Wario Land II** é um excelente game no estilo plataforma, que surpreende por duas características especiais.

Primeiro: é um dos únicos jogos de Game Boy com oito megas de memória.

Segundo: ele apresenta uma revolução no gênero. Nele, você nunca perde vidas. Ou seja, Wario é imortal (yes!!!). Mas isso não significa que o jogo seja uma boiada! Os desafios e segredos do game são enormes e você pode voltar nas fases para resolver os enigmas ou derrotar os chefes. São 52 estágios, recheados de moedas, passagens secretas e tesouros escondidos.







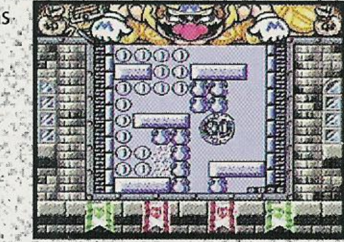




A HISTÓRIA

Certo dia, o malvado Capitão Xarope e a Gangue do Açúcar Mascavo invadiram o castelo de Wario enquanto ele dormia. Eles roubaram todos seus tesouros, deixando tudo em um estado lamentável. Wario deve arrumar a bagunça e recuperar os tesouros perdidos. As missões são insólitas: desligar um despertador barulhento, fechar uma torneira que não pára de pingar e levar uma galinha para o ninho.

Como no primeiro **Wario Land**, seu caminho no jogo se divide em muitas passagens secretas e fases de bônus. Não deixe de quebrar todas as paredes de pedra, pois a maioria têm moedas escondidas. Acumule-as para poder jogar as fases de bônus ao final de cada estágio.



Nesse game você não conta com a ajuda dos tradicionais capacetes do jogo anterior. Ao invés disso, Wario poderá se transformar em diversos tipos bizarros ao encontrar-se com alguns inimigos. A lista de transformações dele é, no mínimo, cômica: Wario Balofo, Zumbi, Nanico, Maluco, Inchado, Saltitante, Achatado. Cada uma delas com habilidades especiais diferentes.

Apesar de Wario perder seu sex-appeal, as transformações são essenciais para a conclusão das fases. Por exemplo, no estágio do porão, ele só consegue atravessar os buracos se estiver transformado em Wario Achatado.

O jogo fica ainda melhor se jogado com o acessório Super Game Boy, que proporciona ótimos efeitos sonoros e uma moldura bem realista, que muda a cada fase. Os amantes dos jogos de plataforma ao estilo **Mario** com certeza não ficarão decepcionados com **Wario Land II**!



BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Ação/Aventura
Programadora	Nintendo
Publisher	Nintendo
Slots na bateria	2
Tamanho	8 megabits
Grava?	Sim



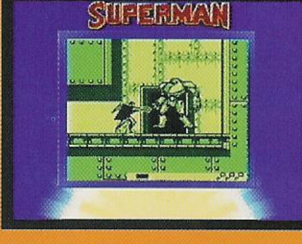
SUPERMAN

O Homem de Aço enfrenta seus maiores inimigos na telinha

Baseado no mais recente desenho animado do herói mais poderoso das HQs, **Superman**, para Game Boy, é diversão garantida.
O jogo é relativamente simples. Você está na pele do Homem de Aço e terá várias missões a serem completadas. Na maioria das vezes seu objetivo é coletar chaves e outros itens para completar as fases. A cada tela inúmeros inimigos do Azulão aparecem, e todos capazes de afetar a enegia do herói. Superman enfrenta seus maiores inimigos pelos céus e ruas de Metrópolis e chega até a ir parar no fundo do mar para conseguir salvar sua cidade dos planos perversos de Lex Luthor.



A jogabilidade do cartucho é muito boa. Mas a música um pouco casativa e os gráficos não vão além do padrão de qualidade do Game Boy.



O jogo em si não implica em um grande desafio, mas é isso que o torna divertido - e o fato de ser um personagem clássico. Não é necessário muito tempo para acabar o game, desde que você seja habilidoso e tenha muita tranquilidade para encontrar os itens pedidos no começo de cada fase. Mas caso não consiga completar a missão, Superman irá direto para a Fortaleza da Solidão repor as energias.

BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Action
Programadora	Titus
Publisher	Titus
Tamanho	2 megabits
Grava?	Não

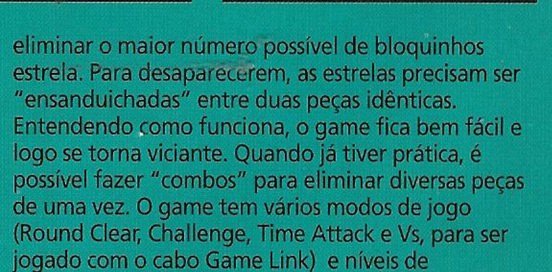
KIRBY Star Stacker

Sanduba de estrelas no Game Boy

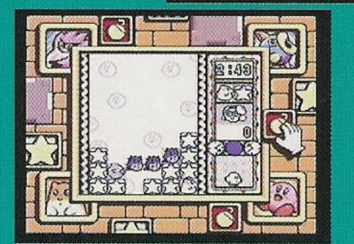
Você olhou as fotos desta matéria e deve ter pensado: "Oh não! Mais um jogo de pecinhas que caem! Mais um jogo de eliminar bloquinhos!". Calma! A primeira vista, **Kirby Star Stacker** parece mesmo mais um dos inúmeros clones do clássico game **Tetris**. Mas só à primeira vista. Apesar de seguir a mesma linha, **Kirby Star Stacker** apresenta um novo panorama para os games de puzzle (quebra-cabeças).
O carismático e popular Kirby é a estrela principal deste game bem original programado pela Nintendo. O esquema aqui não é só empilhar peças iguais ou fazer fileiras. Existem dois tipos de peças no jogo: os blocos "amigos" (representados por desenhos da marmota, da coruja e do peixe) e as estrelas. O objetivo é eliminar o maior número possível de bloquinhos estrela. Para desaparecerem, as estrelas precisam ser "ensanduichadas" entre duas peças idênticas.







Entendendo como funciona, o game fica bem fácil e logo se torna viciante. Quando já tiver prática, é possível fazer "combos" para eliminar diversas peças de uma vez. O game tem vários modos de jogo (Round Clear, Challenge, Time Attack e Vs, para ser jogado com o cabo Game Link) e níveis de dificuldade que vão do "Muito Fácil" ao "Insano".



Para quem é fã de Kirby ou curte jogar puzzles por horas e horas no Game Boy, **Kirby Star Stacker** é um prato cheio.



BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 a 2 simultâneos
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	Action/Puzzle
Programadora	Nintendo
Publisher	Nintendo
Tamanho	2 megabits
Grava?	Não



super metroid

um dos maiores clássicos de Super NES de todos os tempos



Continuando com a nossa série "tudo o que você queria saber mas nunca teve coragem de perguntar", este mês a **Nintendo World** está cobrindo um dos maiores clássicos de Super NES de todos os tempos e a maior aventura da mercenária Samus Aran. Leia e guarde, pois com certeza você achará esta coletânea de dicas valiosa em sua jornada pelo Planeta Zebes. As informações estão organizadas cronologicamente para não estragar a surpresa de ninguém.

1. Como atravessar as portas?
Cada uma das portas possui uma cor que indicará qual o tipo de arma você terá que usar para abrí-la. **Azul** indica que você tem que usar a arma normal; a **rosa** é aberta com 5 mísseis, **verde** é aberta com um supermíssil e **amarela** com uma superbomba. As portas **cinzas** estão trancadas pelo outro lado ou se abrem após derrotar todos os inimigo da sala.

2. Eu acabei de pegar as Hi-Jump Boots (botas para pulos maiores). O que eu faço agora?
Após pegar essas botas, você precisa pegar o elevador de volta para Brinstar. Quando chegar lá, use supermísseis à sua direita na parede ao lado do elevador. A parede será destruída e você poderá chegar até Kraid.

3. O que é que eu faço com aqueles macaquinhos que ficam se batendo de um lado para o outro nas paredes de Brinstar?
Estes macacos estão tentando te mostrar a única maneira de você sair daquela espécie de calabouço, que é executar uma série de pulos mortais. O processo requer muita prática, portanto preste atenção: pule (pressionando o direcional para o lado, fazendo com que ele dê um mortal) em direção à parede. Assim que Samus bater na parede, pressione de imediato e simultâneamente o botão de pulo e direcional para o lado oposto.
Deste jeito, Samus irá rebater para o outro lado e subirá (o processo do pulo é idêntico ao *Wall Kick* de **Super Mario 64**). Repetindo esse processo constantemente, depois de alguma prática você conseguirá imitar aqueles macaquinhos.

4. Para que serve o pássaro que fica batendo a cabeça no teto em Brinstar? Ele dá algum poder à Samus?
Aquele pássaro serve para demonstrar o poder que a Samus passa a possuir após pegar o acessório Speed Booster. Para fazê-lo, pegue

distância, saia correndo e, quando ela ficar azul, aperte o direcional para baixo. Ao apertar o botão de pulo de novo, será destruída toda superfície mais frágil que estiver acima da personagem.

5. O que faço após pegar o Ice Beam?
Depois de pegar esse item, pegue o elevador de volta para Brinstar. Corra para a esquerda. Você passará por 6 portas até chegar em uma espécie de um corredor na vertical de cor laranja. Atire com o Ice Beam nos insetos acima de você, já que assim você poderá utilizá-los como degraus para chegar lá em cima, onde você encontrará seus próximos objetivos.

6. Como fazer para recarregar energia como na demonstração do jogo?
Para executar essa espécie de truque, você terá que ter no mínimo esta quantidade de itens: 10 mísseis, 10 super mísseis e 11 superbombas. Além disso, você tem que ter MENOS que 50 pontos na sua barra de energia, sendo que todos os tanques reserva têm que estarem vazios.
Pressione duas vezes para baixo para virar uma bola e selecione a superbomba. Segure L, R e para baixo ao mesmo tempo e pressione o botão de tiro, deixando-o pressionado. Continue pressionando os 4 botões até a superbomba explodir. Assim, Samus será envolvida por uma bola de luz que recarregará todos os seus tanques de energia.

7. Como pegar o Grappling Beam?
Depois de derrotar o Crocomire (o monstro que você derruba na lava), vá para a esquerda e entre na porta. Na próxima sala, caia até alcançar o chão e desça pela porta que está no canto esquerdo inferior. Chegue até o fundo deste corredor vertical e atravesse a porta que está no chão.
Nesta sala, use uma super bomba para quebrar todas as pedras do chão, tome distância e corra para a esquerda. No momento em que Samus ficar azul e estiver bem na borda da pedra da esquerda, dê um pulo. Se o pulo que você deu tiver sido grande o suficiente, você alcançará uma porta que dará acesso ao Grappling Beam.

8. O que faço em Wrecked Ship?
Wrecked Ship é um navio fantasma onde as portas só se abrem após você derrotar Phantoon, o chefe desta fase. Ele fica dentro da porta localizada na parte inferior desta fase, no chão. Após derrotá-lo (não é muito difícil), você terá que pegar o item Gravity Suit, que dará a você liberdade de movimentos na água.
Para isso, entre na porta que fica na topo do corredor vertical (seção principal) de Wrecked Ship. Corra para a esquerda e entre na porta (você precisa derrotar todos os inimigos para abri-la). Destrua um dos buracos que fica no chão (use o óculos de raio x para enxergá-lo), entre nele e tente chegar ao outro lado. Se tiver sucesso, você alcançará um corredor que dá acesso à parte central de Wrecked Ship. Lá dentro, você encontrará uma estátua Chozo. Suba na mão dela e aperte o direcional duas vezes para baixo, para se transformar em uma bolinha. Com isso, a estátua agarrará você, carregando-o para esquerda e para baixo, atravessando os espinhos. Quando a estátua parar, atravesse a porta da esquerda, que contém a Gravity Suit.

9. Como eu pego o Space Jump?
O Space Jump está ao lado de Draygon, depois de derrotá-lo. Portanto, para achar esse chefe siga as seguintes direções: depois de achar o Dragon Worm (serpente que sai de buracos na parede), atravesse a porta da direita e siga em frente até o final (use o speed booster para atravessar a areia movediça), entrando na porta. Use o grapling beam para chegar no topo desta sala e entre na porta da direita.
Na próxima sala, use o grappling beam para chegar ao topo desta sala e entre na porta da direita. Entre na porta do canto direito inferior. Os espinhos no chão desta sala são uma ilusão, portanto pise na primeira parte destes espinhos para atravessar o chão. Entre na porta do olho e você encontrará Draygon.

10. Draygon é difícil! Existe algum jeito mais fácil de derrotá-lo?
Para sua sorte, sim. Acerte os canhões da esquerda até eles entrarem em curto-circuito. Após disso, deixe que Draygon agarre você. Quando estiver nas garras do monstro, faça o truque sujo de se segurar com o Grappling Beam em um dos painéis em curto-circuito. Se der certo, você verá que Samus é muito mais forte que esse dinossauro gigante, que será eletrocutado.





super metroid

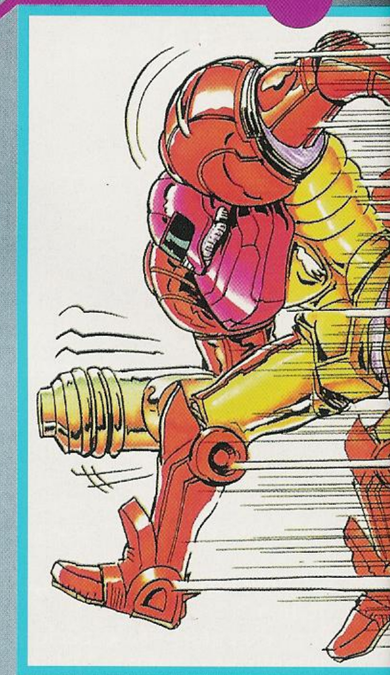
11. Como sair de Norfair depois de derrotar o Ridley?
Depois de derrotar o Ridley (alien voador roxo, com bico comprido e rabo pontudo), volte para o último save point que você passou (o mais próximo). Suba até o topo deste corredor vertical, depois entre na porta da direita. Esta sala terá plataformas com pedras que rolam. Suba até o topo desta sala. Agora, atravesse a parede do lado esquerdo (nota: o Raio-X não irá mostrar uma passagem ali, mas ela existe). Siga o caminho para a esquerda e você sairá de Norfair.

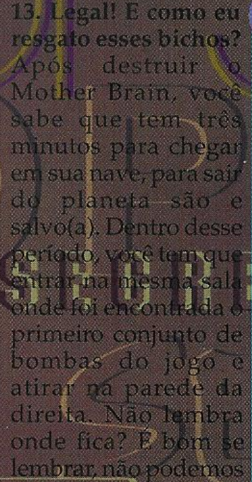
12. O jogo possui outros finais? É verdade que a Samus tira a roupa?
Pratique bastante para saber! Existem três finais em **Super Metroid**. Para acessá-los, é necessário terminar o game dentro dos seguintes tempos diferentes: menos de três horas (melhor final), entre três e 10 horas (final médio) ou mais de 10 horas (pior final). Além disso, se você resgatar o pássaro e os três macaquinhos durante a autodestruição, você verá uma pequena alteração na sequência final.

13. Legal! E como eu resgato esses bichos?
Após destruir o Mother Brain, você sabe que tem três minutos para chegar em sua nave, para sair do planeta são e salvo(a). Dentro desse período, você tem que entrar na mesma sala onde foi encontrada o primeiro conjunto de bombas do jogo e atirar na parede da direita. Não lembra onde fica? É bom se lembrar, não podemos estragar a surpresa!



14. E como é que eu consigo terminar o jogo em três horas?
Bem, dizer que para isso é necessário habilidade não vai ajudar muito, certo? Então, o que podemos aconselhar para você são estas dicas:
a) Salve o jogo SEMPRE. Assim você terá a liberdade de voltar sempre que cometer algum erro (se isso acontecer, claro).





b) Decida o que vai fazer sempre ANTES.
c) Se você não tiver que entrar em determinada sala, então não o faça.

15. Eu cheguei até uma certa porcentagem do jogo. Como faço para chegar nos 100%?
Bem, como é impossível (por razões óbvias) sabermos qual item que está faltando para você completar toda a sua coleção, confira qual o número total de cada um dos itens:
Mísseis: 230
Supermísseis: 50
Superbombas: 50
Tanques de Energia: 14
Tanques de Reserva: 4

Além disso, use sempre o seu óculos de raio-x e tente empurrar as paredes. Algumas (mas muito poucas) paredes não mostrarão uma passagem secreta mesmo que você use os óculos, mas você poderá atravessá-las. Boa sorte!



Mario kart 64

Confira os melhores atalhos das corridas mais doidas



Koopa Troopa Beach: Quase todo mundo acha que este atalho só pode ser alcançado com um cogumelo de turbo, mas isso não tem nada a ver. Os pilotos podem pular da rampa sem o turbo. Apenas mire diretamente na caverna, use o pulo (pressione o botão R) e tente não bater nas paredes. Pule diretamente abaixo da cachoeira para cortar caminho.

Tem mais um segredo nesta pista! Um pouco antes de chegar ao primeiro arco rochoso, siga para a direita ao invés de passar por dentro dele. Depois de fazer a curva, vá levemente para a esquerda, abrindo espaço para cortar um pouco do caminho. Fique esperto no final: tem um monte de caranguejos largados na pista.

Kalimari Desert: Se você conseguir uma Superestrela na primeira ou na segunda volta, vire fumacinha vermelha ou use um Supercogumelo antes da segunda plataforma de salto vermelha e amarela. Assim que saltar, vire para esquerda o máximo que for possível. Se for feito corretamente, você baterá na beirada do lago e Lakitu irá colocá-lo de volta bem próximo à linha de chegada.

D.K.'s Jungle Parkway: Quer roubar uma volta inteira nesta pista? Tente pular pela parede à esquerda da saída do túnel, um pouco antes da Linha de Largada. O lance é que se mirar errado seu pulo, você cairá novamente no túnel - você deve mirar no "espaço escuro" que está atrás da parede. Lakitu rebocará seu carro de volta para a pista, dentro do túnel, se o truque for feito certo. Se você aparecer fora do túnel, pode tentar novamente. A melhor maneira de usar esse truque é virar e partir para o túnel logo de cara.

Outra dica para essa pista é na plataforma de salto sobre o rio. Ao invés de saltar em linha reta, mire bem para a esquerda que você conseguirá tomar a frente dos adversários.



Yoshi's Valley: Siga a pista até chegar a parte do labirinto. Vire imediatamente para a esquerda e continue nesta direção. A primeira parte deste atalho é permanecer à esquerda na parte estreita da pista. Depois de conseguir fazer isso, você chegará em uma pequena plataforma quadriculada e verá uma grande placa vermelha e branca na esquerda, apontando para a direita. Pise fundo e mantenha o máximo à direita. Assim que o trilho da direita acabar, derrape para a esquerda, saindo da pista. Você aterrisará lá na frente, economizando uns dez segundos.

Banshee Boardwalk: Assim que entrar na casa fantasma, vire à direita e você passará por uma parede à sua esquerda. Não vá na direção dos morcegos, vire levemente para a esquerda e passe pelo lado esquerdo do mastro. Isso pode parecer suicídio, mas se você conseguir passar por cima do buraco, certamente assegurará o primeiro lugar.

Rainbow Road: Já saia com o turbo na largada. Assim que chegar na parte íngreme do primeiro morro, vire para a esquerda e aperte o botão de pulo para voar para fora da pista. Se você fizer isso no ângulo certo, cortará mais ou menos um terço da pista!

OFF ROAD CHALLENGE











Mais carros:
Na tela de escolha de veículos, pressione qualquer um dos botões C para ter acesso a quatro novas máquinas: C-direita (The Crusher), C-baixo (The Punisher), C-esquerda (Thunderbolt) ou C-cima (Toyota 4x4 Monster).

Pista Flagstaff:
Na tela de escolha de pistas, segure L e pressione para esquerda no direcional. Se for feito corretamente, você ouvirá um ruído. Agora, ilumine a pista Mojave, segure Z e aperte A. Você acessará o percurso Flagstaff.

Pista Guadalupe:
Para acessar a pista Guadalupe, vá para a tela de escolha de pistas, segure R e pressione para baixo no direcional. Se for feito corretamente, você ouvirá um ruído. Agora, ilumine a pista Vegas, segure Z e aperte A.

Pista El Cajon:
Na tela de escolha de pistas, segure L e R simultaneamente e pressione para cima no direcional. Você ouvirá um barulho se for feito corretamente. Ilumine a pista El Paso, segure Z e aperte A. Você correrá no percurso El Cajon.

MORTAL KOMBAT 4





Kombat Kodes:
Faça estes códigos na tela Vs. Pressione os botões A, C-esquerda e C-direita nos controles 1 e 2 para controlar as seis caixinhas que estão na parte de baixo da tela. Por exemplo, se o código é 123-123, isso quer dizer que você deve pressionar o botão A uma vez, o C-esquerda duas vezes e C-direita três vezes no controle 1 e a mesma coisa no controle 2. Sacou?

123-123:	Vitória com um golpe só
012-012:	Modo Noob Saibot
020-020:	Chuva vermelha (somente no estágio do Rain)
050-050:	Combate explosivo
002-002:	Armas não podem ser derrubadas
100-100:	Arremessos não permitidos
010-010:	Max Damage não permitido
111-111:	Várias armas caem na tela
222-222:	Começa com uma arma qualquer
333-333:	Kombate Randper
444-444:	Começa com armas em punho
555-555:	Muitas armas
666-666:	Kombate silencioso
321-321:	Lutadores cabeçudos

Para escolher o estágio da luta:

011-011:	Goro's Lair
022-022:	The Well
033-033:	Elder's God
044-044:	The Tomb Stage
055-055:	The Rain Stage
066-066:	Snake Stage
101-101:	Shaolin Temple
202-202:	Living Forest
303-303:	Prisão (estágio do ventilador)
313-313:	Ice Pit

COPA DO MUNDO 98



Time dos programadores:
Depois de escolher os times, na tela "Stadium Select", pressione R para acessar a opção "Team Management".
Escolha o time da Inglaterra (England), selecione "Customise Player" e mude o nome para "BuryFC".
Os jogadores da seleção inglesa ficarão com os nomes dos programadores do jogo.

AERO GAUGE



Naves extras:

Na tela título, onde está escrito "Push Start", pressione simultaneamente para cima, C-baixo, L, R e Z três vezes no controle 2 e Start no controle 1. Se o código for feito corretamente, você poderá correr com cinco veículos diferentes: Reaper, Vengeance, Prowler, Dominator e o controle de Nintendo 64

SNOWBOARD KIDS

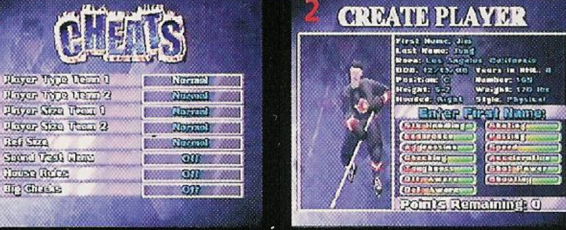




Todas os pilotos, pranchas e pistas:
Vá no menu principal da tela título, e com a palavra "Start" iluminada, pressione a seguinte sequência: para baixo no direcional análogo, para cima no direcional análogo, para baixo, para cima, C-baixo, C-cima, L, R, Z, para esquerda, C-direita, para cima no direcional análogo, B, para direita, C-esquerda e Start. Você ouvirá uma voz dizendo "Yeah!". Agora você poderá escolher todos os pilotos, todas as pranchas e todas as pistas nos modos Battle Race ou Time Attack.

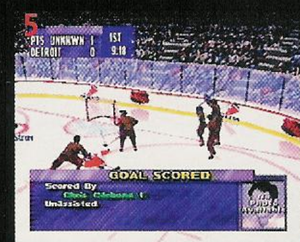
NHL BREAKAWAY 98













1. Cheat Menu:
Na tela do menu principal, pressione: C-esquerda, C-direita, C-esquerda, C-direita, R, R. A opção Cheat Menu aparecerá na parte de baixo da tela.

2. Jogador perfeito:
No menu principal, entre em Team Rosters, escolha a opção Create Player e dê ao jogador o nome Jim Jung. Depois de colocar o nome, todas as estatísticas do jogador estarão no nível máximo!

3. Desfile de jogador:
Na tela Create Player, pressione os botões C para mover o jogador em qualquer direção.

4. Pontos Bônus:
Na tela de menu principal Season Mode, digite estas sequências para ganhar pontos de bônus extras: C-esquerda duas vezes, C-direita duas vezes, C-esquerda duas vezes, C-direita duas vezes e R. Faça quantas vezes quiser.

5. Tire o goleiro adversário da frente!
Depois de começar uma partida, pressione Start para dar pausa e entre em Game Options. Escolha a opção Controller Setup e mova o joystick para o lado do adversário. Agora, escolha a opção Pull Goalie. Depois, volte para Game Options e, na tela Controller Setup, retorne o joystick para o time que você havia escolhido primeiro. Pronto, o goleiro saiu da frente do gol. É só partir para o abraço!

6. Times secretos:
Este código ativa três novas equipes: Salt Lake, New York e Parts Unknown. Comece uma partida no modo Exhibition. Na tela de escolha de times, pressione rapidamente a seguinte sequência: C-cima, L, C-esquerda. Se o código for digitado, você ouvirá um ruído. Os novos times aparecerão entre as opções "Controller Pak" e "Anaheim"

F-ZERO

SUPER NINTENDO

Cortando caminho:
Existe um atalho bem legal no estágio King League Red Canyon 2: depois de uma série de pulos múltiplos, a pista segue para a direita. Ao invés de virar, use um superturbo e siga reto. Você verá uma rampa na barreira a sua frente. Segure o direcional para trás e você pousará sobre uma rampa vermelha em forma de seta. Continue segurando para trás. Você baterá na rampa e pousará próximo ao final do circuito

BIOFREAKS









Saiba a data de criação de seu cartucho:
Para saber quando o seu cartucho foi criado, pressione C p/ esquerda imediatamente após ter ligado seu console (pressione várias vezes para aumentar a chance de dar certo). Se tudo rolar bem, você ouvirá um som. Mas atenção! É preciso parar de apertar o botão assim que ouvir o som.

Provoque o oponente:
Para provocar o seu adversário, pressione soco esquerdo e chute direito simultaneamente.

Veja um Screen-Saver (Animação):
Durante uma luta, pause o jogo. Se você deixar o jogo pausado por alguns minutos, um show de luzes começará a animar a tela.

Visão "primeira pessoa":
Para alternar do modo de visão "convencional" para o modo "primeira pessoa", pressione e segure esquerda no direcional e depois pressione START. Para voltar ao modo normal, pressione e segure para baixo no direcional e depois pressione START. Se o seu personagem estiver do lado direito da tela, segure para direita ao invés da esquerda.

SAN FRANCISCO RUSH: EXTREME RACING





Pista secreta de Alcatraz:
Para encontrar a pista secreta, escolha a opção Circuit. Agora, na opção Select Player, escolha a opção Just Play. A frase "Enter Code" irá brilhar. Escolha esta opção e escreva a seguinte password:
8DP5KG5L4G59P
G92WVCQY0DRDQ

Depois de digitar este código, o menu Circuit irá aparecer. Escolha a opção Continue Circuit e deixe o tempo acabar durante a corrida. Você será premiado com uma tela de Celebração e o código para pegar o Fórmula 1. Agora você está no caminho para encontrar Alcatraz. Siga os seguintes passos:

1. Na tela de escolha de carros, segure C-esquerda, depois Z. Solte ambos os botões e pressione para esquerda no direcional.
2. Na tela Setup, segure C-cima, depois Z. Solte ambos os botões e pressione para cima no direcional.
3. Na tela de escolha de carros, segure C-baixo, depois Z. Solte ambos os botões e pressione para baixo, L, R.
4. Volte para tela de escolha de pistas e escolha a pista secreta 7: Alcatraz

SUPER STAR WARS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

STAR WARS
GAME DEBUG MENU
AREA DUNE SEA
STAGE : 00
LIVES : 03
HEALTH : 16
ACTOR : LUKE
WEAPON : BLASTER

Debug Mode:
Para acessar o menu secreto, na primeira vez que a telaStart Game/Option Menu aparecer, aperte: A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Se der certo, você ouvirá um ruído (se não conseguir, desligue o console e tente novamente). Em qualquer momento do jogo, segure os botões L e R no controle dois e o menu Game Debug aparecerá.

RAMPAGE



RIO DE JANEIRO
INDULGE YOURSELF.
You can diet when you get back home.
DAY 1

Muitos códigos:
No menu principal do jogo (tela com as opções Game Start, Game Mode, etc), pressione e segure todos os quatro botões C e o L ao mesmo tempo. Enquanto segura estes botões, espere até ouvir um ruído. Isso quer dizer que o truque funcionou. Escolha Start Game, e quando o nome da cidade aparecer, aperte Start e pressione para cima ou para baixo para mudar o país, e esquerda ou direita para mudar a cidade.

FORSAKEN 64



Para quem pensava que tinha acabado, aqui está: mais truques de **Forsaken 64**. Os truques devem ser feitos na tela "Press Start". Se funcionarem, você ouvirá um ruído de confirmação.



Congelar os inimigos:
Aperte R, Z, para direita duas vezes, C-cima, C-esquerda, C-direita e C-baixo.



Munição infinita de sua arma principal:
Aperte A, R, Z, para direita, C-cima, C-direita e C-baixo duas vezes.



Munição infinita de sua arma secundária:
Aperte B duas vezes, Z, para esquerda duas vezes, C-cima, C-esquerda e C-direita.



Mísseis Solaris infinitos:
Aperte B, L duas vezes, Z, para cima, para baixo e C-cima duas vezes.



Mísseis Titan infinitos:
Aperte A, B, L, para cima duas vezes, C-cima duas vezes, C-direita.



Energia de arma infinita:
Aperte L, Z, para esquerda, para direita, para baixo duas vezes e C-baixo duas vezes.



Detone os inimigos com um tiro:
Aperte B três vezes, L, R, para esquerda uma vez e para baixo duas vezes.



Invisibilidade:
Aperte para cima quatro vezes, para direita, para baixo e C-esquerda duas vezes.

BUST-A-MOVE 2: ARCADE EDITION



Personagens secretos:
Na tela Game Select selecione Puzzle Game. Usando o direcional, digite esta sequência na tela do mapa com as letras: para esquerda duas vezes, para cima, para baixo, L, R, L, R e L e R ao mesmo tempo. A tela de seleção de personagens aparecerá. Você poderá escolher entre os dois dinos ou todos os inimigos.





Escolha de fases e invencibilidade:
Entre na tela de opções e aperte a seguinte sequência:
B, A, R, R, Y.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

NINTENDO64

Vendedor de bugigangas secreto:
Em Folkypoke Village, existem três arcos vermelhos que levam você a "Fortune Teller" (vidente). Você deverá ficar entre a porta e o primeiro arco vermelho. Agora, pressione simultaneamente C para cima, C para baixo, C para direita, C para esquerda, A e B. Um vendedor misterioso aparecerá com itens que normalmente você não encontra em qualquer loja.

Pega ladrão!
Quer ser roubado? Este truque faz com que um ladrãozinho safado apareça e roube $50 mangos de seu bolso. Em Zazen Town, no pátio do vidente Plasma, desça as escadas e pressione simultaneamente C para cima, C para baixo, C para direita, C para esquerda, A e B. Um meliante aparecerá e fará o serviço. Este truque pode ser feito sempre que você quiser ser roubado. Espertalhão!!

TOP SECRET

Quest 64



ESTATÍSTICAS DOS VILÕES & MAGIAS

Segue abaixo uma pequena lista de todos os inimigos que você irá encontrar na primeira parte de sua aventura, com todos seus dados e pontos fracos, o número de espíritos necessários para obter cada magia e o número de pontos de magia usados em cada uma. Assim fica fácil demais!

Monstro: Nome do monstro
HP: Hit Points (pontos de força)
ATK: pontos de ataque
DEF: pontos de defesa
AGI: pontos de agilidade
Forma de Ataque: que tipo de magia o monstro usa (ao que tudo indica, os inimigos são mais resistentes às magias que usam o mesmo elemento. Por exemplo: se o monstro só usa magias de Água, é uma boa idéia usar uma magia de Vento, Terra ou Fogo contra ele)

Monstro	HP	ATK	DEF	AGI	Forma de Ataque
Apophis	120	14	12	21	Vento
Arachnoid	148	22	17	36	Terra
Bat	24	5	3	11	Vento
Big Mouth	28	2	2	4	Água
Blood Jell	97	20	11	32	Terra
Bumble Shoot	9	3	1	6	Vento
Cockatrice	140	19	10	16	Terra
Dark Goblin	80	12	14	35	Vento
Death Hugger	12	10	9	20	Vento
Frog King	50	10	9	20	Água
Frog Knight	38	5	8	10	Água
Ghosthound	99	12	16	43	Vento
Ghost Stalker	75	11	18	28	Terra
Goblin	83	20	12	19	Terra
Gremlin	83	13	15	46	Vento
Hot Lips	125	14	6	30	Terra
Jock-Ô-Lantern	160	24	30	30	Terra
Kobold	40	7	6	16	Vento
Lamia	220	24	17	34	Vento
Mad Doll	70	10	11	17	Terra
Man Eater	24	5	4	6	Terra
Man Trap	65	11	4	8	Terra
Marionasty	28	6	6	10	Terra
Merrow	77	12	14	36	Água
Ork	198	25	14	33	Terra
Ork Jr.	63	12	14	16	Terra
Parassault	13	2	2	6	Água
Scare Crow	120	19	10	38	Vento
Skelebat	79	15	9	46	Vento
Skeleton	80	12	20	40	Vento
Temptress	132	19	16	28	Água
Thunder Jell	198	26	15	25	Terra
Treant	160	14	7	24	Água
Were Hare	9	3	1	5	Vento
Wolf Goat	95	14	17	39	Terra
Wyvern	310	20	15	54	Vento





TERRA

Magia	Nº de Espíritos	MP (pontos de magia)
Rock L1	1	2
Rock L2	4	2
Elemental Armor L1	7	2
Rolling Armor L1	10	2
Weakness L1	13	2
Rock L3	16	3
Magnet Rock	19	3
Elemental Armor L2	21	3
Avalanche	24	3
Confusion	27	3
Weakness L2	31	3
Rock Shower	34	3
Magic Barrier	36	3
Rolling Rock L2	41	3
Weak All	43	3

FOGO

Magia	Nº de Espíritos	MP (pontos de magia)
Fire Ball L1	1	1
Fire Ball L2	4	2
Power Staff L1	7	2
Homing Arrow L1	10	2
Hot Steam L1	13	2
Fire Ball L3	16	3
Compression	19	3
Power Staff L2	22	3
Fire Pillar	24	3
Homing Arrow L2	26	3
Fire Bomb	30	3
Vampire's Touch	32	3
Magna Ball	36	3
Extinction	40	3
Hot Steam L2	44	3

ÁGUA

Magia	Nº de Espíritos	MP (pontos de magia)
Water Pillar L1	1	1
Water Pillar L2	4	2
Healing L1	7	2
Soul Searcher L1	10	2
Water Pillar L3	13	3
Ice Wall	15	3
Ice Knife	16	3
Exit	19	2
Escape	23	3
Return	24	3
Healing L2	25	3
Soul Searcher L2	33	3
Walking Water	35	3
Drain Magic	40	3
Invalidity	46	3

VENTO

Magia	Nº de Espíritos	MP (pontos de magia)
Wind Cutter L1	1	1
Wind Cutter L2	4	2
Restriction L1	6	2
Evade L1	8	2
Silence L1	10	2
Wind Cutter L3	12	3
Large Cutter	13	3
Restriction L2	16	3
Wind Bomb	20	3
Evade L2	24	3
Cyclone	28	3
Slow Enemy	32	3
Wind Walk	37	3
Silence L2	42	3
Ultimate Wind	47	3

PERGUNTE AOS PILOTOS

DONKEY KONG COUNTRY 3 SUPER NINTENDO

Só encontrei dois bônus na fase Swoopy Salvo. Aonde está o terceiro?

Fernanda Yumi de Miranda **São Paulo -SP**

Confira a localização dos três barris de bônus desta fase:

Bônus 1 - Pegue o Squawks (o papagaio), atire na abelha verde e entre na árvore do lado direito. Suba, saia pela esquerda e entre na árvore. Novamente suba e saia pelo lado direito. Entre na árvore e voe diretamente para baixo. Você encontrará o primeiro bônus.

Bônus 2 - Siga as indicações do primeiro bônus. Continue subindo até encontrar uma árvore do lado esquerdo com pica-paus saindo de dentro dela. Suba até encontrar duas abelhas vermelhas voando bem rápido em volta de uma banana. Pegue esta banana e ela se transformará no barril de bônus.

Bônus 3 - A partir do barril de continue, suba pelas árvores até encontrar diversos pica-paus voando em zig-zag (para baixo e para direita) entre duas árvores. Pule rapidamente em cima dos pica-paus até alcançar um galho no canto superior esquerdo. Lá você encontrará o barril de bônus.

CHRONO TRIGGER SUPER NINTENDO



Como faço para sair da fase The End of Time?

Bruno Simon Ribeiro **Fortaleza - CE**

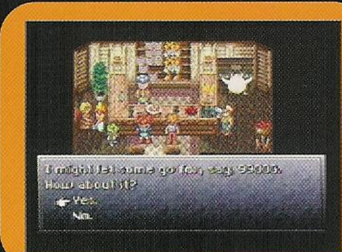
Para passar da The End of Time, você precisa conversar com o velho até ele abrir a porta de madeira. Lá dentro, fale com Spekkio e dê três voltas ao redor da sala, encostando em todos os cantos. Depois disto, Spekkio lhe ensinará como usar as magias. Saia desta sala e dirija-se para o portal da direita (Medina Village - 1000 A.D.)



Como faço para ressucitar o Crono?

Gaspar Peixoto Silva **Muzambinho - MG**

Para ressuscitar Crono, você precisa de dois itens: o Chrono Trigger e o Clone. O Chrono Trigger você consegue em The End Of Time. O Clone você consegue em Leene Square - 1000 A.D., na Tent of Horrors, vencendo o jogo de mímicas. Vá para a casa do Crono e o Clone estará no andar de cima. Depois disto, vá para Keeper's Dome - 2300 A.D. e fale com o Belthasar para ele ativar o programa. Escale o Death Peak - 2300 A.D. até o topo (proteja-se do vento atrás das árvores) e o Crono voltará para seu grupo.



Como fazer para a Sun Stone funcionar?

Ewerton Schneider **Niterói - RJ**

Você precisa deixar a Moon Stone em Sun Keep 65000 B.C. Depois, vá para o presente (1000 A.D.) e você perceberá que a pedra não está mais lá. Vá para Mayor's Manor - 1000 A.D. , fale com o homem e depois vá para Snail Stop -1000 A.D. e compre Jerky do balconista. Depois, vá para Elder's House - 600 A.D. e **dê** o Jerky para a mulher (**não venda, é preciso doar**). Volte para Mayor's Manor e fale com o homem. Ele lhe devolverá a Moon Stone. Deixe-a em Sun Keep - 1000 A.D. e vá para Sun Keep - 2300 - A.D. Você encontrará a Sun Stone. Coloque Lucca em seu grupo para pegá-la.

N-mail CARTAS

Nós pedimos para vocês se manifestarem e felizmente fomos atendidos. As cartas, faxes, e-mails e desenhos não param de chegar aqui na redação. Nós só podemos agradecer melhorando a NW a cada edição. Estamos apenas começando nosso trabalho e temos muito que evoluir. Continuem mandando suas críticas e metendo o pau também. Essas informações são ouro para a gente! O endereço da Conrad Editora está no expediente, na página 4.

NÃO SE ESQUEÇA DA MEMÓRIA

Estou escrevendo para parabenizá-los pelo trabalho de vocês. Gostaria de saber para que serve o cartucho de memória (se é para gravar o jogo, recordes ou gravar alguma fase na qual parei). Boa sorte, e que a Nintendo World cresça cada vez mais!

Leandro C. Lins Guarulhos - SP

Leandro, assim como você, dezenas de outros leitores fizeram a mesma pergunta. Aí vai: com o cartucho de memória é possível gravar seu avanço nas fases, recordes, todas as configurações de jogo, como os botões usados, nível de dificuldade etc. Assim, sempre que o jogo for iniciado, tudo vai estar do jeito que você deixou. Como não são todos os games que possuem bateria interna (a embalagem do game tem essa informação), esse acessório será essencial para o bom gamemaníaco. Para usá-lo, você deve encaixar o cartucho de memória na parte de baixo do joystick antes do jogo ser ligado. Cada jogo grava de um jeito diferente, então fique atento! É importante lembrar também que cada game consome um número de páginas (espaço) diferente na memória. Para apagar os dados ou verificar quanto espaço já foi usado é só ligar o console com o botão Start do joystick segurado. Entendeu?

FOTOS EMBAÇADAS

E aí galera da NW ! É incrível como uma revista consegue se tornar a melhor já no primeiro número! Entre todas as revistas que li, nenhuma chega perto. Só vi três defeitos na revista: a má resolução das fotos, o pequeno espaço dedicado para as cartas e o fato da revista ser mensal — podia ser quinzenal. Mas esses defeitinhos passam despercebidos, pois as reportagens e dicas são excelentes. Parabéns para os caras que escrevem a revista. Desejo sorte e sucesso para a Nintendo World, que acabou de nascer, mas que já promete.

Daniel Augusto de Barros São Paulo - SP

Daniel, valeu mesmo pelos elogios! Como você mesmo disse, nossa revista acabou de nascer e por isso ainda há muito o que melhorar. A qualidade das fotos, por exemplo, depende de muitos fatores, entre eles o ajuste perfeito dos computadores, tanto os nossos como os da gráfica (as máquinas também erram) em que a revista é imprimida. A maioria das fotos têm ótima qualidade, até por que muitas vêm direto da Nintendo Of America. Mas vamos batalhar para todas saírem perfeitas, sem exceção. O espaço para as cartas já foi aumentado. Até a sua carta foi incluída! Agora, uma revista quinzenal? Você acha que é fácil fazer uma Nintendo World? São horas e horas de sono a menos, mas não deixa de ser legal!

CARTA DA VIVI

Oi! Queria dar os parabéns pelo ótimo trabalho do primeiro número da revista NW. Gosto muito de videogame e estou me adaptando ao jogo Mission: Impossible e encontrei dificuldades na fase Terminal Room. Gostaria de saber como faço para ligar o computador? Qual botão devo usar?

Viviane Bezerra da Silva São Bernardo do Campo - SP

Mais uma garota escrevendo pra gente (eba!). Vivi, não é porque você é uma gatinha, mas estamos atendendo todos os seus pedidos. Confira nesta edição a segunda parte do nosso especial Mission: Impossible. Se você reparar bem, verá que ninguém mais terminou o jogo de forma tão detalhada. Só os loucos aqui mesmo.

DIGA NÃO À PIRATARIA

Amigos da Nintendo World, gostaria de tirar uma dúvida sobre uns jogos para Super NES que aparecem nas locadoras. Eles são recentes, mas nunca os vi em nenhuma revista. São eles: Campeonato Brasileiro , Campeonato Brasileiro II, Campeonato Brasileiro III e Ronaldinho's Soccer. Estes jogos são licenciados pela Nintendo?

Carlos Henrique dos S. Portela Santarém - PA

Caros fãs da NW, a carta do Carlos deve servir de exemplo pra todo gamemaníaco. Sempre que encontrar um jogo de origem duvidosa, fique esperto. Os jogos falsificados, na maioria das vezes, são facilmente identificados. Alguns têm nomes estranhos, outros embalagens de má qualidade. Os games citados pelo leitor são versões pirata do clássico International Superstar Soccer. Na hora de alugar, fique esperto, porque são games de qualidade inferior, muitas vezes esculhambam com seu console - e de quebra, pirataria é crime e dá cadeia.

ATENDENDO A DEMANDA

Caros amigos, está bem claro na capa da NW que o Super NES também tem o seu espaço. Mas folheando, notei que não há nada sobre este console. Todo o espaço da revista foi para o N64. Acho isso uma injustiça. Peço uma explicação, senão troco de revista, como já fiz em outra ocasião.

José Gustavo Gonzaga Tavares Guarulhos - SP (via fax)

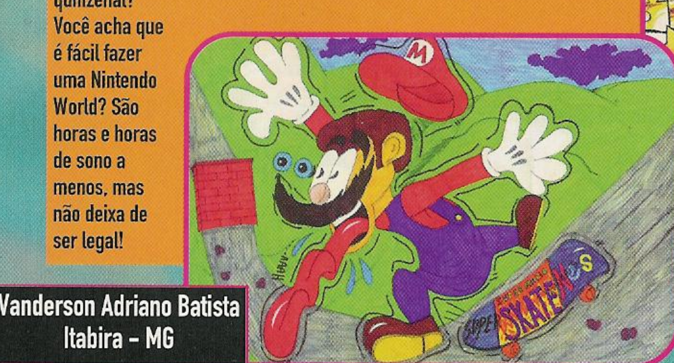
Caro José, nós entendemos o motivo da sua indignação. O motivo é que as empresas responsáveis pelo desenvolvimento de jogos não estão produzindo mais nenhum título para o Super NES. Elas estão investindo mais no poderoso N64, mas isso não significa que o Super Nintendo vai ser aposentado (ainda bem). A NW está respeitando este critério, distribuindo as páginas de acordo com os títulos lançados. Por outro lado, atendendo os pedidos de muitos fãs do Super Nintendo como você, a partir desta edição começamos a ampliar o espaço para os clássicos do Super NES. Fica frio que não vamos esquecer dele enquanto houverem jogadores fiéis aos 16 bits.

ELE QUER MAIS

Vocês da Conrad, a melhor editora do mundo, poderiam me mandar uma carta ou escrever na NW, como se faz a assinatura. Aproveitem também para dar mais informações sobre os novos games do N64 e do Game Boy.

Leandro M. Santo Pitangueiras - SP

Essa resposta é pra você, Leandro e pra todos os outros leitores que fizeram a mesma pergunta: é só ligar para o telefone (011) 831-6500 que nossa equipe fornecerá todas as informações necessárias para você passar a receber a revista em casa. Mais informações ainda sobre N64 e Game Boy? Tá querendo matar a gente?



Vanderson Adriano Batista
Itabira - MG





Marco Antonio Teixeira
Olaria - RJ



Taís Vieira
Campo Bom - RS

A RESPOSTA MAIS LONGA DE TODOS OS TEMPOS

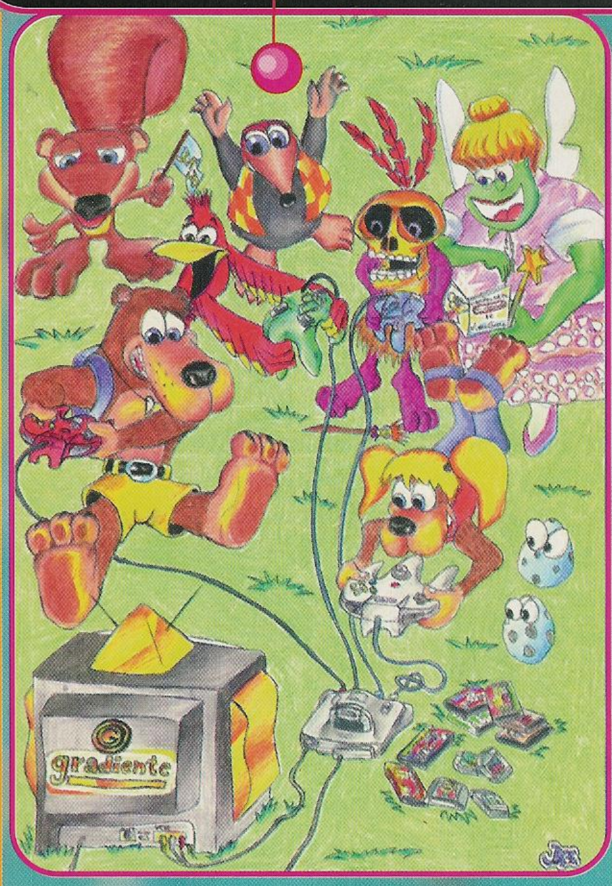
Olá pessoal da Nintendo World! Tudo bem? Adorei a primeira edição. É realmente uma revista muito boa. Tenho algumas sugestões: seria melhor, compreensível e econômico se vocês colocassem setas, ao invés de, "para cima, para esquerda" etc; acho a revista cara; vocês deveriam "debulhar" um jogo por edição; seria legal se vocês colocassem mais dicas e por fim, publiquem a data correta de todos os lançamentos.

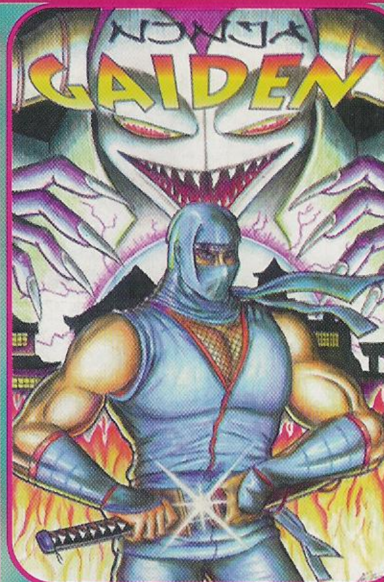
Mauro César Silveira Moreira Franca - SP

Pela ordem das perguntas:
1) Usamos um padrão diferente de outras revistas, que esperamos ser o melhor. Mas não somos os donos da verdade. Se os leitores se manifestarem em número suficiente, podemos modificar este padrão e colocar as setas.
2) Mauro, a revista é cara comparada com quê? Vamos comparar por exemplo com a mais antiga revista de games do Brasil, a SuperGamePower. A SGP traz no máximo 15 páginas sobre jogos Nintendo e custa R$ 4,00. Nós temos um mínimo de 68 páginas sobre Nintendo e custamos R$ 4,90. Quem tem um console Nintendo paga R$ 0,26 por página quando compra a SGP e apenas R$ 0,07 por página quando compra a Nintendo World. Você diz qual é o melhor negócio.
Dito isto, pode crer que se descobrirmos uma maneira de diminuir o preço mantendo a qualidade (e o número de páginas, papel de primeira etc.), vai ser nossa prioridade.
3) Já começamos a debulhação. O problema é que certos jogos, como Missão: Impossível (e boa parte dos lançamentos para N64) são tão complexos que exigem muitas páginas. Se fôssemos colocar tudo na mesma edição, uma parte enorme da revista seria dedicada a apenas um game. Por isso, dividimos em partes.
Mas, de novo, topamos mudar se for o caso. O que vocês preferem: uma debulhada mais superficial em uma edição só, ou uma debulhada bem minuciosa em duas edições, como fizemos com Banjo-Kazooie? Nossos amados leitores decidem.
4) As datas de lançamento que publicamos são fornecidas pelas próprias softhouses e podem ser modificadas, dependendo de um monte de variáveis sobre as quais não temos controle.
Ufa! Depois dessa só resta encerrar nossas atividades por esta seção de cartas. Nos vemos mês que vem no N-Mail



E o Hot Paint continua premiando os artistas que estão escondidos pelo Brasil afora. Entre tantos desenhos legais, foi complicado decidir qual seria o ganhador desta edição. E venceu a originalidade: com sua "Família Banjo Feliz" detonando games unida, o leitor Jorge Luis Rodrigues Motta, de Sertãozinho - SP, levou o cartucho de N64 desta vez. Parabéns para ele! Você que ainda não teve seu desenho publicado, não desanime! Quem sabe na próxima Nintendo World sua obra-prima não estará aqui? Mande seu desenho pra gente! Não deixe de escrever por fora do envelope Nintendo World - Hot Paint. O nosso endereço é Av. Lacerda Franco, 1742 - Vl.Mariana - São Paulo CEP: 01536-000

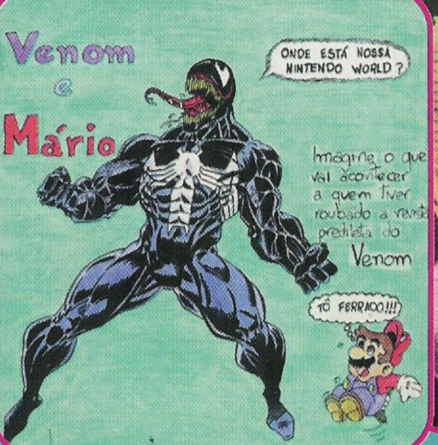




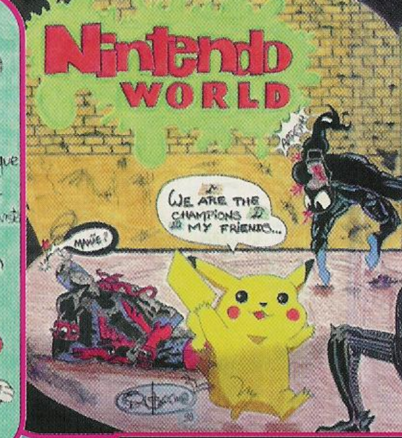
Robson Nascimento Cruz
Salvador - BA



Willians Ferreira
Osasco - SP



Felipe Thadeu Oliveira Almeida
São Bernardo - SP



Cristiano Freitas Venceslau
São Paulo - SP

SAMUEL COSTA

UM MENINO MALUQUINHO POR GAMES

Sam, como é chamado pelos amigos, tem 13 anos mas já acumulou muita história para contar. Depois de ficar conhecido em todo o Brasil interpretando o Menino Maluquinho no cinema, atualmente vive Pietro na novela **Meu Bem Querer**, da Globo.

Mas Samuel não arrasa apenas nas telas do cinema e TV. Entre o corre-corre das gravações ele também detona nos games. O "Maluquinho" joga desde os seis anos, é fanático por **Nintendo** e contou pra gente quais seus jogos preferidos e qual personagem dos games ele gostaria de ser.

Sendo um cara ocupado, tendo que gravar novela, quando você arranja tempo para jogar?

Quando eu não gravo ou fico sem fazer nada, ligo logo meu videogame. Trouxe até ele para o Rio de Janeiro, para poder jogar sempre que tenho tempo.

Quais os seus jogos favoritos?

Banjo Kazooie, **GoldenEye - 007**, **Missão: Impossível** e **1080° Snowboarding**. Mas o **Missão: Impossível** foi o melhor. Ele é legal porque tem mais coisas para resolver, tem que saber o que fazer, não é só sair atirando, tem que tomar cuidado com tudo. Uma vez fui tentar sair de um lugar, o guarda me rendeu e eu tive que começar tudo de novo, muito louco!

Ah, outro que eu gosto muito mesmo é o **WCW Vs. NWO**. É muito legal!

Quais os videogames Nintendo que você tem?

Tenho um Super NES e um Nintendo 64.

Que tipo de gamemaníaco você é? Do tipo viciado, que não sai da frente da tevê até terminar o jogo ou desencanado, que só joga para se divertir?

Eu gosto muito de jogar e jogo para vencer. Gosto de descobrir cada detalhe do jogo e fico até terminar.

Qual personagem dos games que você mais gosta?

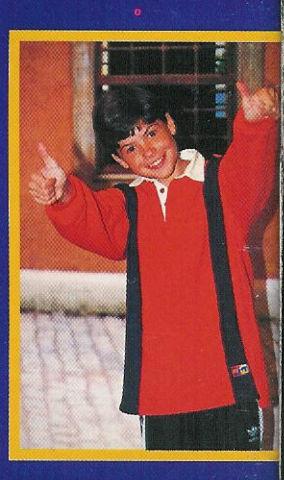
Gosto do **Donkey Kong** e do **Diddy Kong's Racing**.

Tem algum personagem dos games que você gostaria de interpretar ou de ser realmente?

Aquele do **Missão: Impossível**. Eu queria entrar no jogo, só não queria levar os tiros e os choques que ele leva.

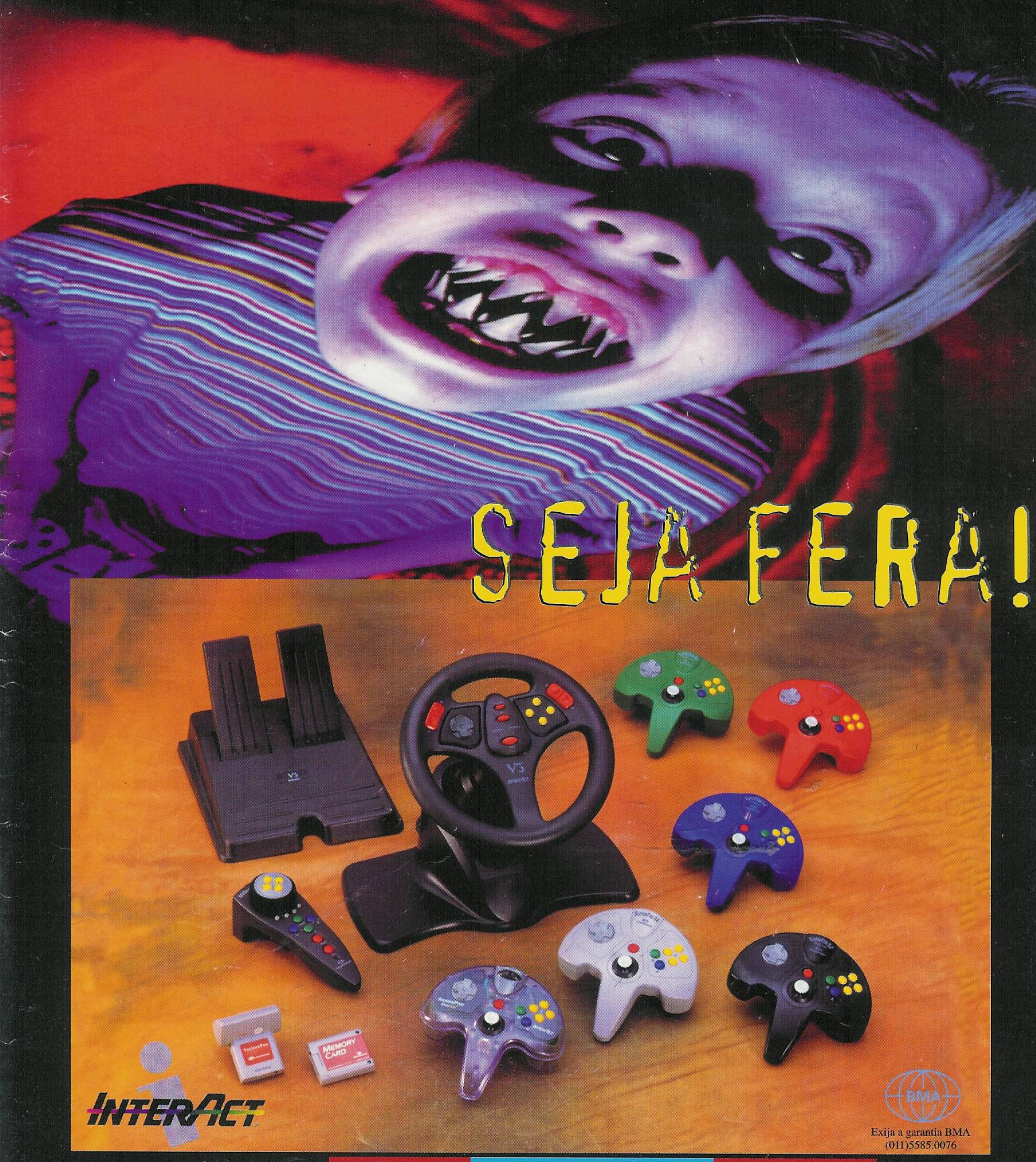
Teve algum game que você não conseguiu terminar de jeito nenhum?

Tem um jogo que eu não entendi quase nada e não consegui terminar, foi o **Extreme G**. Achei estranho. Tem outro que eu joguei pouco, o do 007. Faltaram quatro fases para eu terminar.



Patrícia Guerra

PROCURANDO MELHORES RESULTADOS NOS SEUS GAMES...



PRA QUEM AINDA SOPRA VELINHA.

Nestlé

NESCAU®

ENERGIA QUE DÁ GOSTO